http://www.oldgamesitalia.net/

Rivista + CD L. 9.900

NUOVA RUBRICA: INTERNET VILLAGE

GENNAIO

PC ZETA

Computer & Videogiochi

COVER STORY

SPARATUTTO 3D: PRESENTE E FUTURO

SOLDIER OF FORTUNE - MESSIAH - DAIKATANA
GIANTS - DUKE NUKEM FOREVER
OPPOSING FORCE - SWAT 3 - MORTYR
QUAKE III ARENA - UNREAL TOURNAMENT

INDIANA JONES
La macchina infernale della Lucas

THEME PARK WORLD
Attrazioni in tre dimensioni

AGE OF WONDERS
Le meraviglie della Epic

URBAN CHAOS
Atmosfere di fine millennio

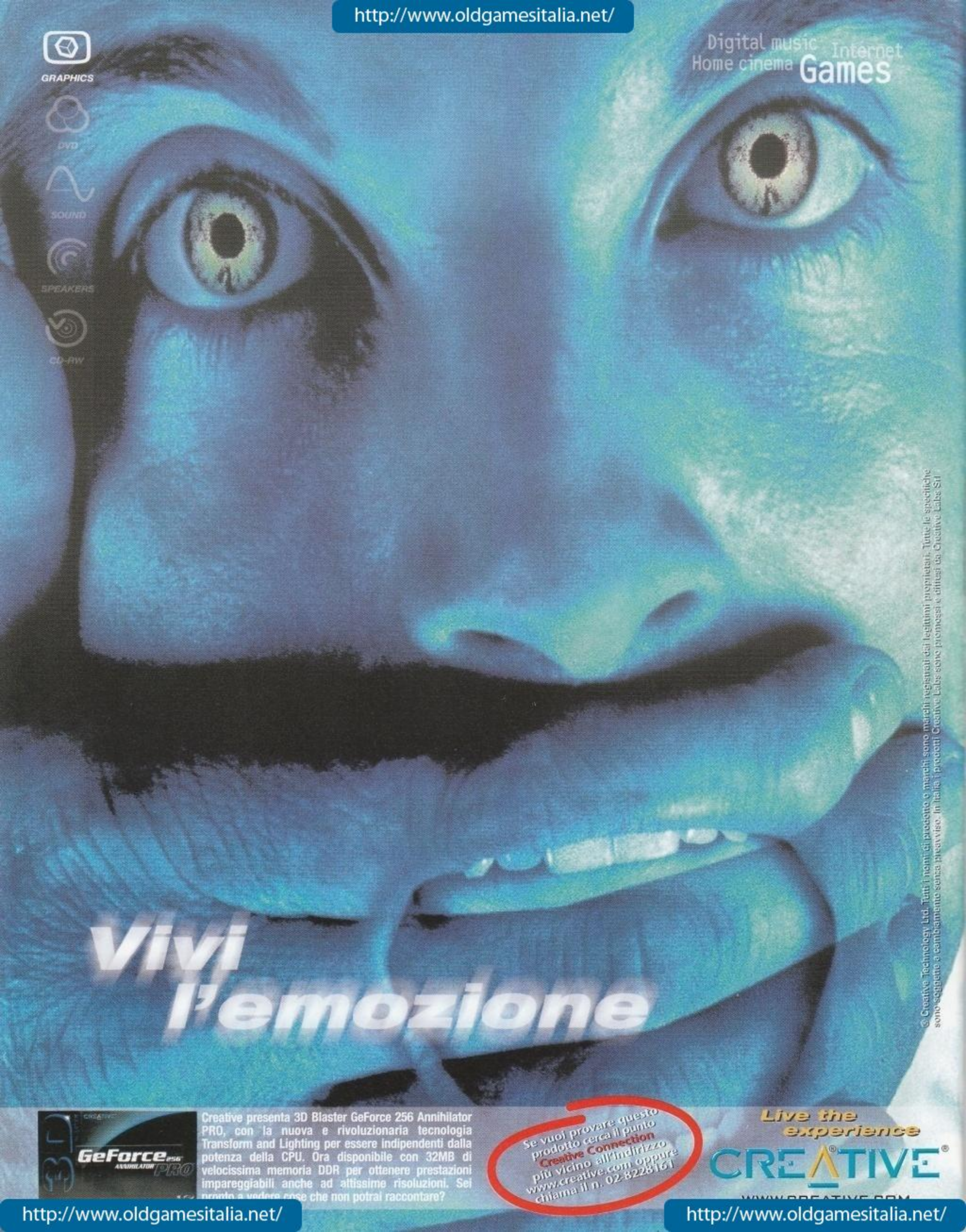
Anno 6 • Numero 1 • GENNAIO 2000 • L. 9.900

OPPOSING FORCE • TEAM FORTRESS CLASSIC • COUNTERSTRIKE • SWAT 3 • DELTA FORCE 2 • SPEC OPS 2
THEME PARK WORLD • MORTYR • DESCENT 3: MERCENARY • UNREAL TOURNAMENT • QUAKE III ARENA
HYPE: THE TIME QUEST • HIDDEN & DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM • AGE OF WONDERS • NBA INSIDE DRIVE 2000
IMPERIUM GALACTICA 2 • INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE • EXTREME BIKER • ATLANTIS II
ANESCAPE TORMENT • FAUST • CLOSE COMBAT 4 • TONIC
RBAN CHAOS • ROLLERCOASTER TYCOON ADDED ATTRAC

ISSN 1126-5559

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
Soldier of Fortune
Activision

PUBBLICAZIONE MENSILE
REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Via Ricotti, 15
20158 MILANO (MI)
Telefono: 02-39310514
Fax: 02-39310950
E-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Matteo Camisasca
scamu@pianetaossola.com

DEPUTY EDITOR
Simone Soletta

RESPONSABILE CD
Alpidio Melchionna

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Vincenzo Beretta, Simone Soletta, Raffaello Rusconi, Antonino Tumeo, Ugo Laviano, Elena Avesani, Matteo Bittanti, Alessandro Gori, Sebastiano Pupillo, Gabriele Ciaccasassi, Luca Cominelli, Daniele Dellafiore, Roberto Aresu, Alessandro Billeri, Andrea Maselli, Walter Tosolini, Claudio Ghirardi, Riccardo Perotti, Daniele Antona, Lorenzo Antonelli, Roberto Galbussera, Daniele Borgna, Jacopo Mauri

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo Pasquali

IMPAGINAZIONE
Monica Calvo
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

EDITING E REDAZIONE
GamesIdea s.a.s. - Tel. 0324-46815

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
L.T. Avant Garde
V.le Sarca, 47
20125 - Milano
Tel. 02/66103223
Fax 02/66106513
E-mail: lt@planet.it

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO LA MENTE DELLA REDAZIONE SONO:
Giuliano Palma and the Blue Beaters - Aretha Franklin - Mano Negra

© 1999 Studio Vit

Editoriale

La lunga strada del cambiamento

Sono già cinque minuti che scrivo e riscrivo questa riga: se da una parte vorrei sottrarmi alla febbre millenaristica (alle stelle in quest'occasione anche per l'oscuro incombere del "terribile" Bug), d'altra parte mi è impossibile non pensare con una certa emozione, che queste parole composte pochi giorni dal Natale '99, si concreteranno e verranno lette solo in un nuovo millennio.

Del futuro si vuole parlare, ma ancor più del presente, che di quel futuro getta le basi, i primi semi.

PC Zeta prosegue sulla lunga strada del cambiamento, che in questo numero si annuncia con qualche novità, quali le rubriche Internet Village e Alter Ego. La prima spalanca le porte di queste pagine a quel fremente villaggio globale di videogiocatori che in mille forme e iniziative popolano e fanno crescere la Rete, la seconda getta uno sguardo sull'altra metà del mondo del divertimento elettronico, le console, per dare un assaggio delle perle e dei fenomeni che costellano quell'universo, sconosciuto a molti lettori di PC Zeta. Entrambe sono ciò che sono, ma estremamente in nuce: cresceranno e prenderanno forma mese dopo mese. Ed è solo l'inizio...

Voglio tranquillizzare gli aficionados che seguono i Budget e i Gadget hardware. La loro assenza da questo numero, è da leggere come vacanza di Natale, non come parte del cambiamento suddetto: torneranno, ma questo mese la quantità di titoli in ballo era tale, che si sono dovuti fare salti mortali per trovare lo spazio per tutto, spazio in gran parte occupato da una "story" su presente e futuro degli sparatutto 3D, genere che in questi freddi mesi invernali, scalderà non poco l'ambiente dei videogiochi e con titoli di alto livello.

E' tempo di passare tre pagine più avanti per scoprire il sommario e la nuova mappa di navigazione della rivista.

A tutti auguro un felice anno nuovo da parte mia e di tutta la redazione di PC Zeta.

Matteo Camisasca

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'immagine è tratta dal gioco **SINISTAR** di Game FX-TXQ inc.

ROBERTO COHEN COM.

FINORA ERI FUORI DAL GIOCO. ADESSO PROVA A USCIRNE.

Hai voluto 3D REVELATOR. E come darti torto? Con gli occhiali 3D REVELATOR di ELSA giocare non è più la stessa cosa, ma è un'esperienza veramente incredibile dove tu sei dentro e il gioco è tutto intorno a te! Perché le immagini 3D ti danno quelle emozioni che solo il realismo alla massima potenza ti può offrire. E poi visto che oggi la maggior parte dei giochi per PC è già realizzata in 3D, il problema diventa un altro: prova ad uscirne!

3D REVELATOR

www.elsa.com e-mail: medregion@elsa.com

ELSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gennaio 2000 • Numero 57 PCZ

Imperium Galactica 2

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Nel Cd allegato alla rivista, oltre ai demo dei giochi del momento troverete una marea di utilities e di patch per i vostri giochi e per il vostro computer. Oltre a numerosi aggiornamenti per i programmi che avete installati sul vostro hard disk.

NON PERDERE I DEMO DI...

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

CONFIRMED KILL

DELTA FORCE 2

GORKY 17

HOMEWORLD

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

SPECOPS 2

DISNEY'S TARZAN

31 COVER STORY: SPARATUTTO IN SOGGETTIVA

76 AGE OF WONDERS

82 IMPERIUM GALACTICA 2

PCZETA Computer & Videogiochi

SOMMARIO

RUBRICHE

1 EDITORIALE

6 PCZETA MAIL

11 MONDO BIT

22 OPINIONI

111 ALTER EGO

112 INTERNET VILLAGE

114 HARDWARE

118 NEL CD

120 TRUCCHI E SOLUZIONI

128 MATTSCAPE

ANTEPRIME

26 TSUNAMI 2265

28 TITANIUM ANGELS

32 SOLDIER OF FORTUNE

36 MESSIAH

40 DAIKATANA

42 GIANTS

44 DUKE NUKEM FOREVER

PROVE SU SCHERMO

48 OPPOSING FORCE

50 TEAM FORTRESS CLASSIC

52 COUNTERSTRIKE

54 SWAT 3

58 DELTA FORCE 2

60 SPEC OPS 2

62 MORTYR

64 MERCENARY

66 UNREAL TOURNAMENT

68 QUAKE III ARENA

74 FIGHT FOR FREEDOM

76 AGE OF WONDERS

80 NBA INSIDE DRIVE 2000

82 IMPERIUM GALACTICA 2

86 EXTREME BIKER

88 PLANESCAPE TORMENT

92 FAUST

94 INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

97 ATLANTIS II

98 CLOSE COMBAT 4

99 BOMBING THE REICH

100 THEME PARK WORLD

102 HYPE THE TIME QUEST

104 TONIC TROUBLE

106 F/A 18E SUPER HORNET

108 URBAN CHAOS

110 RTC ADDED ATTRACTIONS

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti. Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco. Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco.
E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle. Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100
La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99
Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89
Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79
Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69
Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59
Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49
C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39
Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29
Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego.
Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19
Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

Nella lotta fra te e il mondo, stai dalla parte del mondo. (Alessandro Gori, da un'intervista del Gennaio 1984).

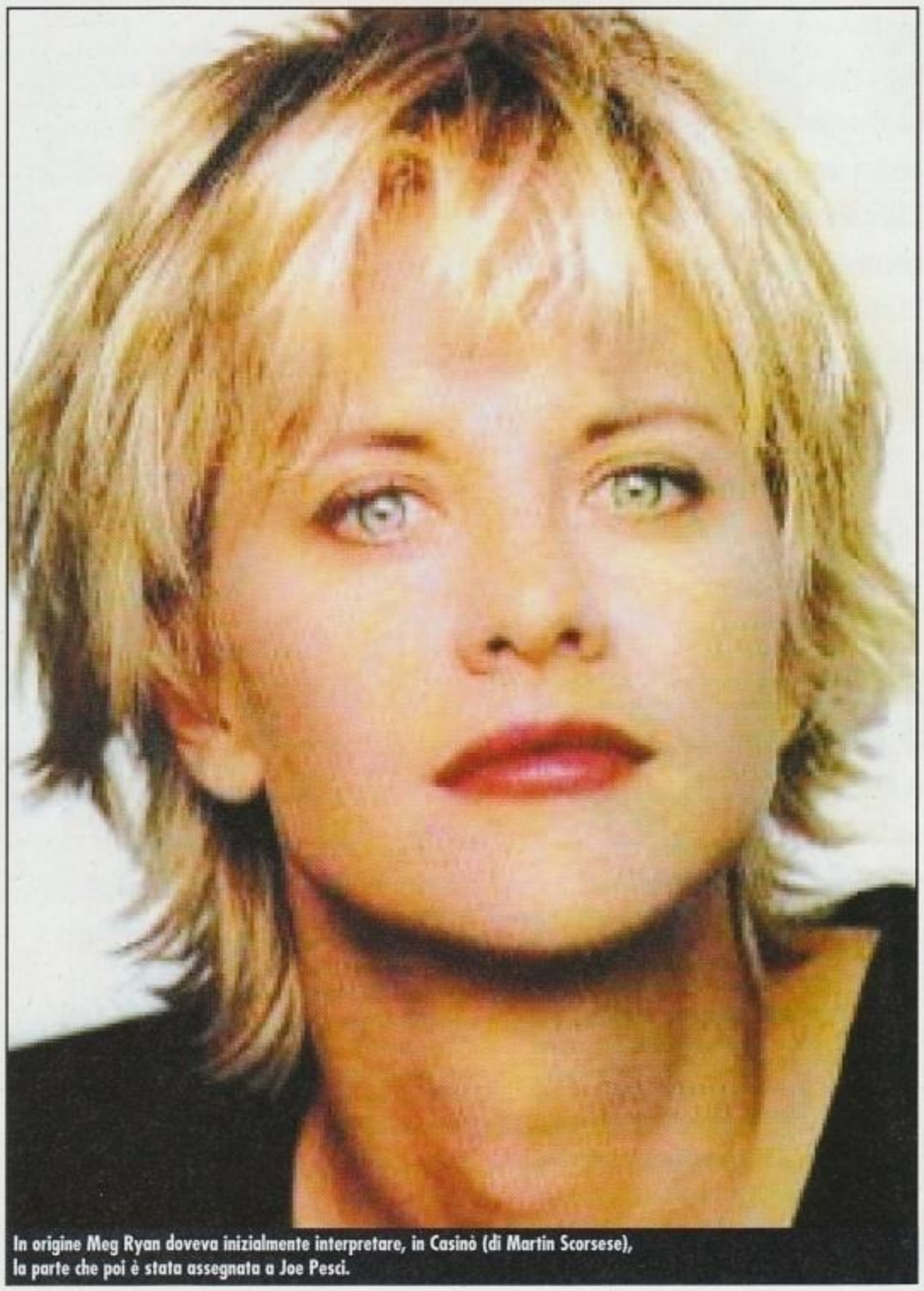
POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

Non c'è niente di meglio di una lettera alla PCZ-Mail di ritorno da una birrata in compagnia. Certo, l'alcool potrebbe indurvi a dire cose troppo intelligenti, ma ogni tanto non guasta.
Affidate le missive ai fumi dell'alcool, non senza specificare che l'indirizzo giusto per evitare stragi del sabato sera è *PCZETA MAIL - Studio Vit - Via Ricotti, 15 - 20158 Milano.*
Eventualmente cliccate stancamente sul vostro più odiato programma di posta elettronica (riservate il migliore per usi maggiormente produttivi) e indirizzate le e.majale a zeta@studio-vit.com. Il pigrissimo Gizmo e l'indaffarato corpo segretariale del Vit (nelle splendide persone di Franca e Serena) vi ringrazieranno: una busta in meno da aprire, un testo in meno da copiare... solo a pensarci è una fatica tremenda! Facciamo così: mandate pure le lettere, che di segnalibri c'è sempre bisogno da queste parti.
Altri modi per contattare la ZETA-Crew sono l'Internette, sotto forma di Internet Relay Chat (server irc.jnet.it, amichevolmente definito "Er Geinette" date le sue origini romane, canale #zeta) e di Newsgroup (sembra un agenzia stampa ma non lo è, quella è l'Ansa, zucconi), rammentando sempre che il gruppo dedicato allo Studio Vit si chiama it.fan.studio-vit e che il benvenuto, spesso, può essere devastante. Chi resiste al primo impatto non se ne stacca più. Il prode Ciaccasassi mi ammonisce per aver scritto che siamo delle pippe a *Quake 3*. Chiaramente non si può fare di tutta l'erba un fascio e allora diciamo le cose come stanno: se c'è una pippa qua dentro è proprio il signor Gabriele, ma non bisogna dirglielo o si ingrifa in maniera tremenda. In ogni caso, grazie alla nuovissima e luccicosa rete locale installata in casa del potente inviato zetaiolo Andrea Maderna potremo migliorare parecchio. Ora bisogna solo fare in modo che i cavi creati dal Soletta, noto mago della pinza a crimpare, la smettano di disconnettere i computer dall'HUB a ogni passar di gatto. La casa su Moon c'è sempre, quindi gli appassionati giocatori di *Ultima on Line* possono cercarci su tale server. Ma non ci troveranno, se non intenti a oziare facendo finta di pescare del tutto annoiati da quest, sottoquest e dungeon vari. L'eroismo non fa per noi e le gilde incatenano la nostra filosofia da liberi pensatori. Un posto sul nostro ponte non si nega a nessuno, ma sviluppate il lockpicking che non abbiamo voglia di venire ad aprirvi il cancello. Ah, benedetta astenia!

PROLOGO FRA IL LUSCO E IL BRUSCO

C'era una volta... - Un re! – diranno i miei piccoli lettori. No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta Iva Zanicchi. Era la torpida e torbida estate del 1992. Tutti se ne stavano tappati in casa a vedersi i mondiali di calcio. Sì, lo sò che quell'anno i mondiali non c'erano, ma non si sa come mai tutti passarono quell'estate a riguardarsi le partite registrate due anni prima. Tutti tutti, ma non tutti-tutti-tutti. Due sole eccezioni alla regola: Alfio Settorializzanti, un celebre idraulico, e appunto Iva detta la persona Zanicchi. In quella sulfurea estate, l'Iva nazionale presentava in televisione uno, se mi passate il termine intelligentemente ingegnoso, show-shock. Quel programma-contenitore, di cui mi fregio di non ricordare il nome, era composto da tanti diversi angoli cottura. Quello più gradito dal pubblico e dalla critica blasè era la sezione ludica, chiamata confidenzialmente "La Pressa". Ora i miei piccoli amici si staranno chiedendo: in che consisteva? In pratica, uno sciagurato portava in trasmissione la propria vettura, il cui valore veniva valutato in lire da un perito (forse era l'Alvaro di Forum). Il portatore sano dell'auto poteva a quel punto scegliere se partecipare o meno ad un simpatico giuochetto, stile sorpresina Mulino Bianco. Se vinceva tornava a casa con l'auto e il corrispettivo valore in scomodissimi gettoni di rovere (ne servivano un miliardo e ventiquattro di gettoni solo per raggiungere le seicento lire). E se perdeva? Eh beh, se perdeva scattava la circostanza-pressa, signori miei. La vettura veniva inserita all'interno di un pernicioso oggetto pressa, e ridotta ad un patetico cubo di lamiere sotto lo sguardo del concorrente. Il tutto in un angosciante split screen, con tanto di stucchevoli primissimi piani sugli occhi lucidi del perdente (nel gioco e nella vita). E la Zanicchi giù a infierire, con microfono puntato in faccia al concorrente, e a suon di domande faziose e sovente, diciamocelo, anche capziose.
Lei chiedeva "Cosa prova in questo momento?" e il concorrente piangendo lacrime di sangue ribatteva "Quel gran senso di pulito...". Lei, ancora non sazia, infieriva: "Qual'era la cosa che amava di più in quella Duna?". E si sentiva rispondere "Aveva una convergenza molto sensuale". La sagra del patetismo. Massimo della presa per il, scusatemi il termine un po' ardito, naso, era il fatto che il concorrente caduto in disgrazia veniva rispedito a casa con un premio di consolazione che era tutto un programma: una Graziella.
Un solo rimpianto: che l'Iva, in quel caso, non fosse scaricabile (battuta nazional-popolare).
Tutto questo può sembrare frutto dell'immaginazione di un postarolo raccomandato, in realtà è la verità più tautologica che si sia mai letta su questa rivista. Forse vi ricordate pure voi, se non stavate riguardando i gol di Schillaci, di quella indecente trasmissione.
In uno dei prossimi numeri, vi racconterò la variante di quel gioco che mettemmo in pratica coi miei amici proprio in quell'estate.
Oibò! Guarda caso Zanicchi e Z-Mail iniziano con la stessa lettera (la Q), quindi non mi resta che imprincipiare.

Alessandro "Gizmo" Gori


In origine Meg Ryan doveva inizialmente interpretare, in Casinò (di Martin Scorsese), la parte che poi è stata assegnata a Joe Pesci.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

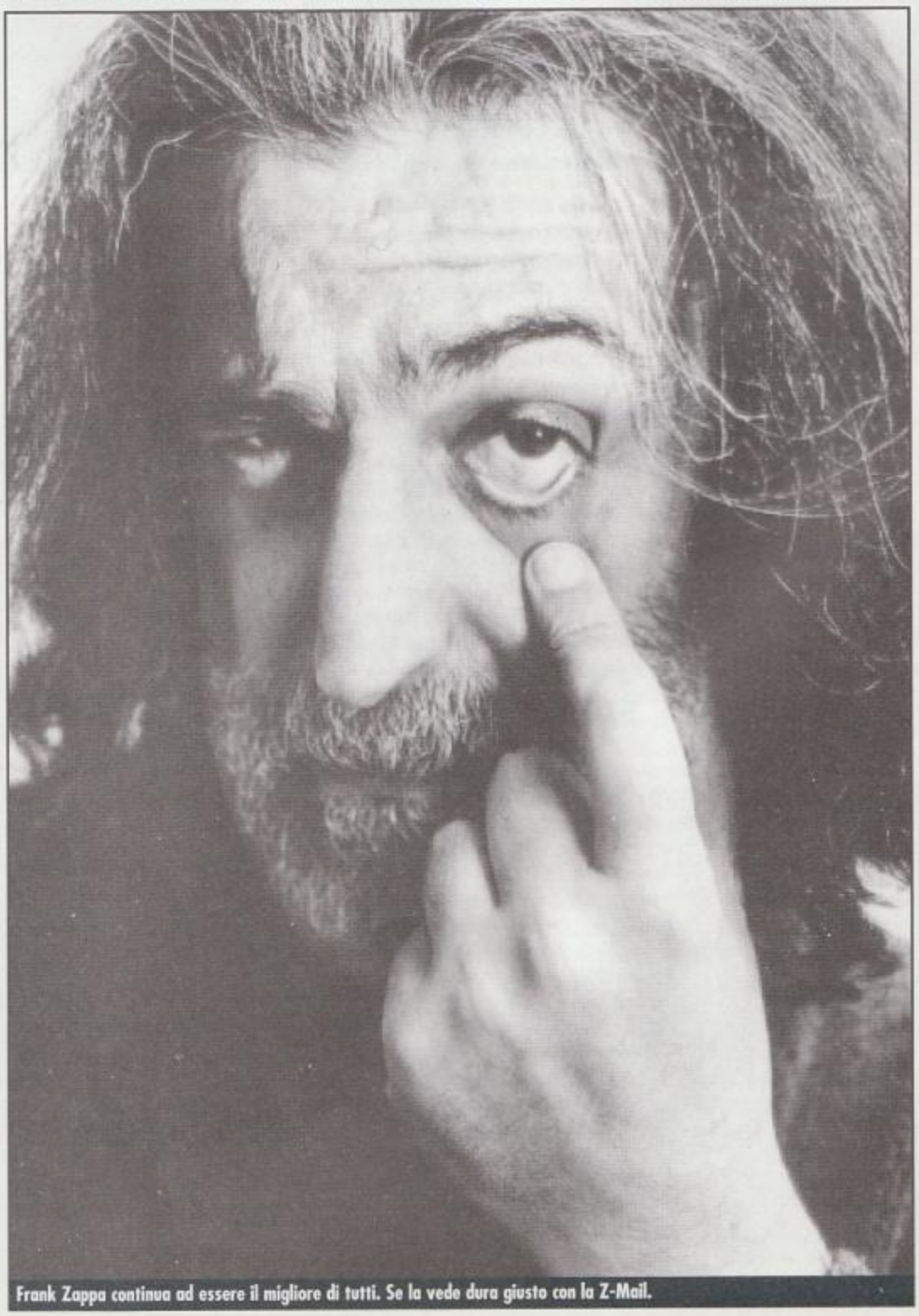
PROBLEMI CON LA TNT 2

Ci sono persone cui piace giocare d'azzardo;
Ci sono persone cui piace giocare al sesso estremo;
Ci sono persone cui piace giocare al piccolo nazista;
Ci sono persone cui piace giocare a schiantarsi con l'auto dopo essersi
spaccate il fegato con quanto il buon Dio e i suoi piccoli chimici offrono di meglio sul mercato;
Ci sono persone cui piace giocare al dottore;
Ci sono persone cui piace giocare a fare a botte col primo che capita;
Ci sono persone cui piace giocare a vivere al di sopra delle proprie possibilita';
Ci sono persone cui piace giocare a fare la donna anche se si chiamano Ugo;
Ci sono persone cui piace giocare al tiro a segno con i compagni di scuola;
Ci sono persone cui piace giocare in borsa;
Ci sono persone cui piace giocare a rapinare i furgoni portavalori;
Ci sono persone cui piace giocare a fare la persona seria;
Ci sono persone cui piace giocare a fare i scemi.
A me piace giocare a FIFA 2000... problemi?
Giovanni "Tafazzi" D'Oria
P.S. chi parla male dei giochi di calcio EA non si è mai dovuto accontentare di Manchester United Europe per anni.

Ci sono persone a cui piace catalizzare il substrato euristico,
mentre altri preferiscono la trippa in umido.
Ci sono persone a cui piace ascoltare i Ricchi & Poveri,
mentre altri preferiscono guardare i Ricchi & Poveri.
Ci sono persone a cui piace, con il proprio partner, giocare al dottore,
mentre altri preferiscono giocare al dottore da soli.
Ci sono persone che guardano la televisione ovunque,
mentre altri vedono televisori ovunque.
Quelli che... oddio, qui ho sbagliato, questo è Jannacci.
Ci sono persone che amano dividere in due l'atomo,
mentre altri preferiscono dividerlo in quattro. Non si sa mai.
Ci sono persone che ritengono Asia Argento, la Juliette Lewis dei poveri,
mentre altri considerano Regina Orioli l'Asia Argento dei disgraziati,
Ci sono persone che collezionano successi sportivi,
mentre altri collezionare foto adesive di persone che collezionano successi sportivi.
C'è Attilio Fontana dei Ragazzi Italiani.
Ci sono persone che nella vita hanno detto più di cento volte il termine "consociativismo",
mentre altri preferiscono sostituirlo con un sinonimo: imbuto.
Ci sono persone che si farebbero volentieri un piatto di patate alla Julienne,
mentre altri si farebbero volentieri direttamente Julienne, anche senza patate.
Ci sono persone che dicono che la più grossa faccia da maniaco di Indovina Chi sia quella di Peter,
mentre altri sostengono che Susan sia la donna più disinibita in quel portento di gioco da tavolo.
Ci sono persone che preferiscono Michelle Pfeiffer a Wynona Raider,
mentre io preferisco Paolo Liguori.
C'è Flora Dora,
e c'è il resto del mondo.
A cosa stai pensando amore?
Alle ghiande.

CINQUEMILA CARATTERI DI MORBIDEZZA

Dear Gizmo, perdona questo mio maldestro tentativo di comunicare con te ma soprattutto con la redazione tutta: il fatto che io stia scrivendo queste righe dieci minuti prima di andare a ronfare sonoramente, complice il mio livello di attività neuronica non propriamente esaltante, può essere tranquillamente additato come il colpevole di ogni mostruosità lessico-sintattica che si potrà leggere nelle righe a seguire. D'altro canto, non ho proprio palle di usare il correttore ortopedico (ammesso che poi esista, pur avendo installato Linux da circa quattro mesi ne conoscerò sì e no l'un percento delle potenzialità).
Yes, potevo (dovevo?) prendermi un po' prima per mettermi a pigiare stupidi tasti, ma sai com'è, c'è sempre qualcos'altro da fare..... quindi non picchiarmi se leggerai frasi un po' insulse.
Orbene, ti chiederai, e anche se non lo farai chissenefrega, chi è sto qua e che avrà da scrivere di così interessante?
Bè, senza scrivere la mia autobiografia, di nome fo Francesco e da 22 anni appesto questo pianeta, appesterei anche il newsgroup e il canale IRC se soltanto l'università e mamma Telecom non me lo impedissero (Tempo & Denaro, accidenti a loro, cmq approfitto per salutare tutti i babbaloni del newsgroup, Giopep, Ualone, Flx e Quedex in particolare). Quanto alla seconda domanda, erm.....
Ti dirò, io meditavo di rivolgermi soprattutto (non volermene) al dinamico duo Camisasca & Sole, per ringraziarli.
Esatto. Io ero (sono?) uno di quei lettoranti che da un (bel) po' di tempo a questa parte cominciava ad essere stufo di spendere dieci sacchi (no, nove e nove :)) al mese per cinque-sei pagine di rivista e un bel sottobicchiere in alluminio contenente driver e amenità.
Sentivo lo spirito dello Studio Vit abbandonare sempre di più queste pagine, cosa peraltro ovvia in quanto, di fatto, lo Studio Vit purtroppo non esiste più. (e qui qualcuno si sta vigorosamente massaggiando i gioielli di famiglia... ND Sole) O meglio, è cambiato, si è evoluto, ma per qualcuno (per me sicuramente) non è più la stessa cosa. Non che possa farci molto, certo, ma ripescando i vecchi numeri di K e di Zeta (per me, Da sempre, ora e PER sempre Zeta, senza PC di sorta) e confrontandoli con quelli più recenti la differenza si faceva sentire. Insomma, senza tediarti troppo (mi stai ancora leggendo? Ottimo, hai del fegato), la lettera di DarkSky nel numero di Ottobre mi trovava totalmente d'accordo. Se aggiungiamo il fatto che, in


Frank Zappa continua ad essere il migliore di tutti. Se la vede dura giusto con la Z-Mail.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

In origine la Z-Mail doveva essere curata da Stanley Kubrick, ma una volta che si è proposto Gizmo, il noto regista inglese è stato bocciato alla prima votazione.

quello stesso numero, sia il Barattolo che lo Zave partivano per altri lidi, sinceramente la voglia di mollare tutto, dopo dieci anni di simbiosi (in verità ho letto pure qualche numero di VideoGiochi, ma all'epoca ero poco consapevole di cosa mi trovavo davanti.....), mi si è parata davanti con piglio deciso e ha cominciato a prendermi per mano. Così, dopo aver salutato in modo dignitoso la faccia della pulzella in copertina, mi ero recato dal mio edicolante per veder se c'era un modo per far entrare EDGE tra le mura di casa mia. D'altra parte, questo Novembre, qualcosa dovevo pur comprare. Questa mia lettera, e mi sto sforzando assai per renderlo comprensibile a tutti, vuole essere un caloroso ringraziamento a quei due di cui sopra, e a tutta la redazione, per avermi fatto cambiare idea. Nel numero di Novembre ho finalmente ritrovato (per il momento in nuce, voglia Iddio che possa svilupparsi) quello spirito, quella voglia di fare, quell'amichevole professionalità che colava copiosa dalle pagine di quella rivista uscita nel Febbraio di anni addietro, quella con Flight Unlimited in copertina...

Quello spirito - tutto nostrano, si riconoscono al volo le pagine scritte e PENSATE da voi - che mi ha sempre fatto credere (a ragione) di leggere una delle migliori riviste che parlassero di computer e dintorni. Noto uno sforzo volto a lasciar cadere nel dimenticatoio i mesi bui del periodo Castellano e Tardo Dennisiano, che avevano trasformato la rivista in un vuoto contenitore di annunci economici, modello Panorama Presenta (presente gli opuscoli che ti rifilano in cassetta della posta?), che stomacavano e stomacano tuttora ogni lettorante che si rispetti.
Io non ho la palla di vetro (grazie al cielo ne ho due, organiche, e funzionanti ^_^), per cui non so dire se la strada imboccata sia quella giusta, e porterà ad una valle piena di meraviglie. Tuttavia posso dare per scontato che questa strada la percorrerò ancora con voi, ben felice di spendere nove sacchi e nove al mese per ricevere, questa volta, informazioni e opinioni GENUINE ed utili ai miei scopi, altro che balle!
Erm, onestamente ho fuso del tutto. Non ho la pazienza di rileggermi (non voglio morire), e voglio andare a durmì. Se questa lettera non ti ha stressato troppo, e se la ritieni degna di qualcosa di più del Trashcan, beh, fanne un po' quello che ti pare. Tanto so che nel migliore dei casi mi arriveranno dei fragorosi pernacchioni, vi voglio bene per questo.....
In ogni caso, xò (famo economia), ESIGO che tu ringrazi la reda da parte mia, chiaro?
Okkei, credo sia tutto (quello che ho da dare, non da dire), x cui chiudo qui.
Ci si risente nei mesi a venire.
Many Thanx

Francesco Marzot a.k.a. Grifter the masked gen-active.

Caro Marzot, il tuo cognome m'ha fatto tornare in mente una delle tante domande esistenziali che mi perseguitano da una vita e che sono presumibilmente destinate a non trovar mai soddisfazione, ovvero se Drupi non sia in realtà Marta Marzotto coi capelli tinti di nero. Boh, a vederli sono uguali spiaccicati...
Comunque, caro il mio Marzy, volevo cestinare al volo questa lettera ma non l'ho fatto. Me l'hanno impedito dall'alto. I miei venti lettori mi chiederanno chi m'abbia ostacolato in questo. No, non posso dirvelo, che poi dovrei uccidervi tutti, uno ad uno, palla al centro, magari con del curaro tattile messo nelle pagine del prossimo numero di PC-Zeta, sempre ammesso che la ricompriate tutti. Anzi, forse in quel modo ci scapperebbe pure qualche vittima innocente. Che non guasta mai, per carità!
Questa tua lettera non l'ho nemmeno letta tutta, ma mi sono fermato ad una frase che m'ha fatto dare di matto, trattasi di "io meditavo di rivolgermi soprattutto (non volermene) al dinamico duo Camisasca & Sole, per ringraziarli". "Non volermene", eh? Facile! Tu mi saluti Camisasca il Bocellimorfo e Sole il Wrestler in disarmo e io non dovrei risentirmi?!?! Bei tipini davvero che siete. Tutti e tre. Ed anche un quarto: tu che stai leggendo in questo momento! Screanzato discolaccio! Tu sei il peggio di tutti! Ti osservo! Sò chi sei e cosa hai fatto!
Comunque una cosa sia chiara: io quel dittico di cristiani (Il Sole & Il Scamu) lo iodio (nel senso dello iodio). Non c'entra il fatto che scriviamo sulla stessa rivista. Tu eri forse amico di tutti i tuoi compagni di classe? No. Allora stai in campana, ciccio. E non rimandarmi mai più una lettera del genere. Almeno fino alla prossima.
A parte gli scherzi. Ci ha fatto piacere nell'ultimo mese ricevere molte lettere come la tua, dopo mesi di magra. Finalmente qualche complimentuccio, magari anche meritato. In realtà la manna di PCZeta è stata proprio la gran quantità di critiche ricevute in quei mesacci maledetti. Naturalmente solo le critiche costruttive, vuoi perché i discorsi sarcastici li accetto solo da me, vuoi perché la lettura di un insulto e la selezione dell'icona "Elimina" nell'Outlook camminano a braccetto nella postuccia elettronichetta del Gizmettino vostro e della reda tutta (eccezion fatta per Simone Il Soletta)...
L'aspetto singolare dell'attuale Pc-Zeta, è il fatto che non esiste una vera e propria redazione,

Nella lotta fra te e il mondo, stai dalla parte del mondo.
(Frank Zappa, da un'intervista del Dicembre 1985).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

intesa come sede di lavoro. E' grazie all'oggetto internet la rivista nasce, articolo per articolo. Non a caso le zone di appartenenza dei vari redattori coprono praticamente tutta l'Italia, quindi sarebbe improponibile avere una vera e propria sede lavorativa. Addirittura, a breve, è previsto l'arrivo di un nuovo redattore di, udite udite, Cuneo! Ragazzi, sembra incredibile pure a me!
Certo, questo comporta anche dei bei problemi di carattere logistico. Alcuni di noi non hanno la possibilità di accedere all'oggetto concettuale dell'internet, e quindi sono costretti a dettare gli articoli fatti all'impaginatore via telefono (alcuni disgraziati anche via CB o col morse). Il problema non è tanto per gli articoli, quanto per gli screenshot a loro corredo. Cosa succede in questi casi? Beh, l'articolista di turno si studia bene l'immagine e fa da "navigatore" a chi poi impaginerà il tutto, a suon di indicazioni scientificamente approssimative: sinistra, destra, in alto, in basso, cambia colore, sfuma, qui c'è un effetto di rifrazione, qui è pixelloso, qui c'è un bump mapping stile ruga di Charles Bronson... Tipo disegnare col Logo, insomma. Addirittura c'è anche qualche pezzente che non ha in dotazione nemmeno l'oggetto computer, e che quindi deve mettersi in contatto, per ogni articolo da fare, con la nota signora Famoso Iole, sensitiva, paragnosta, cartomante e cuoca.
Ella, nel senso di ella, con in mano, nell'ordine, l'oggetto Cd-Rom, il calco dei molari del programmatore capo del gioco, ed una foto di Luciano Onder, riesce a recensire in trance (inteso nel significato italiano del termine) il gioco in questione, senza nemmeno provarlo. Tutto per transustansazione. Purtroppo non riesce a leggere i DVD. Qualcun altro di noi poi, pur avendo un PC, è sfornito di un lettore per Cd-Rom. In questo caso, i giochi gli vengono spediti copiati su dischetti a bassa densità. Perché a bassa e non ad alta? Perché sì. Esempio: ad uno di questi nostri redattori è stato spedito Sim Confindustria (6 CD) copiato in ben ottocentomiladodici dischetti (alcuni erano vuoti, tanto per innervosirlo). La spesa è stata insostenibile, e pari in valore al prodotto interno lordo del Botswana nel 1996. Del rompipalle in questione non intendo rivelare il nome, 'sto pezzente, ma solo le iniziali: S. S. Questioni di privacy, voi capite...
Comunque alla fine, il nostro buon Simone Soletta, è riuscito a recensire Sim Confindustria che troverete probabilmente nel prossimo numero. Sempre che il prossimo numero si chiami PC-Zeta e non cambi il nome in, per esempio, The Fabulous Gizmo's Magazine, come ho appena proposto al demiurgo Camisasca. Baciottoni!

IL CASO MAZZOCCO: UNA PICCOLA PESTE AL SERVIZIO DEL GOVERNO

Sto veramente diventando un rompi, o sono solamente un mitomane, che vuole apparire? Rispondo semplicemente che dai tempi di K (però come passa il tempo...) sono sempre stato attratto dalle classifiche (vedi il mitico K-parametro).
I gusti sono gusti. Giusto. Kant direbbe che le qualità sono nel soggetto (cioè in noi che giudichiamo) e non nell'oggetto (i videogiochi). Un videogame non è bello perchè in sè è fatto bene, ma perchè piace agli user.
Volendo gettare la benzina sul fuoco: HOMEWORLD dove lo mettiamo ???????
Tanto più che mi è costato più di "C&C Tiberian Sun".
Ma voglio calarmi nella PCZeta cultura: Psycho rifatto che senso ha, allora?
Dune 2000 non sarà un PCZeta-parametro (ma dai coniamolo pure questo termine) ma è, secondo me, un giusto tributo al patriarca di tutti i real-time-strategy.
Non lo voglio certo nel borsino. Queste considerazioni solo per ricordare che il borsino è fatto (anche) dai lettori...
Ciao a tutti. Continuate così.

Alberto Mazzocco

Albero Mazzocco io non ti reggo più. Due lettere in tre mesi? Basta! Sei veramente esoso, pentoso, ribonucleotidico!
Testualmente mi chiedi:
Homeworld *dove lo mettiamo?*
Beh, caro Alby, fosse per me Homeworld te lo potresti mettere, scusa il termine un po' ardito, fra gli strategici 3D in tempo reale. Comunque hai ragione: Eva Kant direbbe quella cosa lì che hai ricordato te. Lo dice anche il proverbio no? Non è bello ciò che è bello, ma Meg Ryan è carina. Comunque bisogna dire che tutto, a parte forse Raffaello Rusconi, è soggettivo. Ad esempio: conosci Stanley Kubrick? Regista minore, inglese, deceduto anni e anni orsono e inventore dell'omonimo cubo? Beh, cinematograficamente parlando è considerato un genietto praticamente da tutti. Secondo me è solo un buon regista. Oso ancora di più: un modesto artigiano da cinemetto della parrocchia. (Qualcuno blocchi il Beretta PRIMA che raggiunga la roncola... ND Sole)
Dei suoi film ho timidamente apprezzato "2010 -L'anno del contatto" e, in parte, "Lolita" di Adrian Lyne. Molto meno invece Shine e Full Metal Gear Solid. Mentre ho trovato pessimo, proprio il suo ultimo film, quello con Tom Cruise e Nicole Kidman. Com'è che si chiamava? Ah sì, Cuori Ribelli. In realtà, lo devo ammettere, c'è una sua opera che, per sua fortuna, ho amato alla follia. Trattasi de Il Dottor Stranamore. Bellissimo serial televisivo durato ben quattro stagioni. Psichedelico al massimo! Si presentava come una trasmissione televisiva trash con, come protagonista-presentatore, un tipo baffetto-dotato doppiato in toscanaccio, e con una colonna sonora tormentone dei Beatles (quelli di Lady B., Mister Day e lella a San Marino). Se si fosse trattato di una trasmissione televisiva vera e propria, sarebbe stato il massimo del cattivo gusto: la solita pacchianata italiota. Mentre inteso, come è da intendere, nel senso di serial televisivo, è da considerarsi senza dubbio uno dei capolavori del cinema indipendente! Una satira graffiante e intelligente su certi tipi di televisione, e in parte, anche su un certi tipi di televisori (quelli della Shaub Lorentz). A metà fra John Waters ed Enrico Oldoini. Bravino, lo Stanley! Un grande kiss!

Questo spazio è per una eventuale didascalia dell'immagine sopra.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTA NUOVA ERA TU CONQUISTERAI IL MONDO.

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS

- PARTI ALLA CONQUISTA DEL TUO IMPERO NEL NUOVO SCENARIO MEDIEVALE.
- INCARNA LO SPIRITO DI WILLIAM WALLACE, DEL FEROCE SALADINO, DI FEDERICO BARBAROSSA, GIOVANNA D'ARCO E GENGIS KHAN.
- ASCOLTA I MONACI NARRARE LE GESTA DEGLI IMBATTIBILI 13 GUERRIERI E DELLE LORO CIVILTÀ, NELLA PROPRIA LINGUA D'ORIGINE.
- LANCIATI NELL'ESPLORAZIONE ED ASSAPORA LA VITTORIA ATTRAVERSO LA CONQUISTA DEI TERRITORI O IL DOMINIO DELL'ECONOMIA.
- IL MEDIO EVO DIVENTA TERRA DI CONQUISTA AL SITO www.microsoft.com/italy/games/aoe2/

msn Gaming

Microsoft, "Dove vuoi andare oggi?", Age of Empires, The Age of Kings e msn sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Microsoft®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

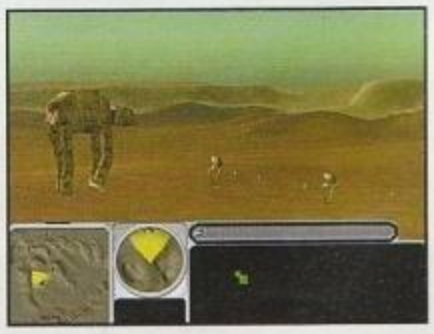
a cura di Alessandro Billeri

DARTH VADER SFIDA LORD BRITISH...

Da Lucasarts un gioco on line ambientato nel mondo di Guerre Stellari!

Probabilmente neppure lo stesso George Lucas si immaginava quale eccezionale gallina dalle uova d'oro avesse in mano mentre stava lavorando a Guerre Stellari ("episodio 4" dovrei dire a questo punto). Sull'onda e sui soldi del clamoroso successo dei film di Star Wars sono arrivati prima l'altro grande ciclo di film dedicato ad Indiana Jones, poi una tra le più brillanti software house del pianeta (la Lucasarts, attiva da anni e sempre in grado di sfornare piccoli gioielli sia nel campo delle avventure sia in quello dei simulatori di guida spaziali). Infine la migliore azienda ideatrice di effetti speciali cinematografici (la Industrial Light e Magic divenuta nota al grande pubblico grazie a Jurassik Park). Ma tutto questo lo sapete già... Parliamo piuttosto di quella che rappresenta una notizia da "bava alla bocca": ci stiamo preparando ad avere un gioco on line ambientato nell'universo di Guerre Stellari! Non esagero se affermo che questo rappresenta il sogno videoludico di una generazione di appassionati, vero? Volete saperne di più? Male! Purtroppo non se ne sa molto... anzi non se ne sa quasi niente! L'unica cosa certa è che, poiché la Lucasarts ha un'esperienza assolutamente nulla nei confronti del gioco in rete, si sono rivolti a chi invece aveva già svolto parecchio lavoro nel campo, dimostrando un'intelligenza che pare mancare a molti nel mondo dei videogiochi. Dato che la gente di *Ultima OnLine* era saldamente in mano alla Origin, quale alternativa migliore della Varant Interactive? Se vi sembrano degli sconosciuti sappiate che sono quelli che hanno creato due tra i più famosi giochi di ruolo on line: *Everquest* e *Tanarus*. Purtroppo è tutto quello che è trapelato ad oggi... OK, per togliervi l'amaro di bocca vi

parliamo del prossimo gioco ambientato nell'universo di Star Wars: *Force Commander* dovrebbe uscire all'inizio di febbraio e sarà uno strategico in tempo reale con alcuni spunti aggiuntivi. La caratteristica che colpisce di più è il fatto che il gioco si presenta in 3D... Niente di nuovo vero? E invece no! La Lucas promette di inserire una componente tridimensionale nel classico schema di gioco bidimensionale che ha fatto il successo di *War-Starcraft* o di *Command e Conquer*. Ci saranno due telecamere: la prima fornirà una visuale cosiddetta "tattica", che è quella classica degli strategici in tempo reale; l'altra ci darà una visuale 3D ravvicinata, con cui potremo seguire dal vivo le azioni di una nostra unità sul campo di battaglia. Gli ordini potranno essere assegnati usando indifferentemente l'una o l'altra telecamera. L'impressione è che l'obiettivo della nuova visuale 3D, sia quello di garantire una mag-



giore immersività nell'azione più che una reale necessità legata allo schema di gioco... Tra poco dovremmo saperne di più e quindi è inutile lanciarsi in illazioni. Tenete conto che in contemporanea alla Lucas stanno lavorando a un arcade, solo per PSX, che avrà come protagonisti i cavalieri Jedi; non ci interessa direttamente ma ci dà un'idea della quantità di "roba" che sta bollendo in pentola... Speriamo cuociano tutto al punto giusto..

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il ritorno di Dirk nel remake di un classico di tutti i tempi

ANCORA NELLA TANA DEL DRAGONE

"Interattività nulla... Grafica e sonoro da urlo... Bello a vedersi ma tremendamente frustrante all'inizio... Uhm...E' forse un film interattivo?" Sì! Se questo è un film interattivo è il re di tutti i film interattivi, il capostipite, quello che, diciassette anni fa, tenne migliaia di persone incollate alla sala giochi quando uscì. La meccanica di gioco era piattissima e non giustificava assolutamente il successo del titolo: perfino "*pong*" era più giocabile... d'altra parte la grafica e l'ambientazione erano uno spettacolo. Sto parlando di *Dragon's Lair*, il gioco a cartoni animati che sfruttava l'abilità grafica e lo stile caratteristico del più famoso ex cartoonist Disney: Don Bluth. Non era un gioco: era un cartone animato in cui dovevamo premere i tasti al momento giusto per far sì che il filmato continuasse. Le scene erano lette da un laser disk posto all'interno della macchina (e così si spiega la grafica da urlo in un periodo ancora preistorico del videogioco), se si sbagliava il "clic" il filmato si interrompeva e veniva caricata una sequenza in cui vedevamo la nostra morte. Il protagonista era il cavaliere Dirk che doveva liberare Daphne, la classica fanciulla catturata dal Drago. Ma bando alla nostalgia: Dirk sta tornando! Finalmente *Dragon's Lair* diventa un "vero" videogioco, grazie alla potenza delle macchine ludiche odierne che sono in grado di sfornare una grafica all'altezza dell'originale senza per questo rinunciare all'interattività. La Blue Byte sta lavorando a *Dragon's Lair 3D*, un gioco in stile *Tomb Raider*, che ci vedrà, ancora una volta impegnati a liberare Daphne. Nonostante la necessità di ammazzare una miriade di mostri, non ci sarà violenza grafica nel gioco: i nemici si dissolveranno in nuvolette viola (!!!) mentre Dirk morirà con scene più da cartone animato che da cavaliere. Tutto ciò punta, naturalmente, a fare di questo titolo un gioco per tutti. Lo vedremo sui nostri PC (e sui Mac) per fine 2000, mentre è molto probabile anche una versione per PlayStation 2. Piccola valutazione: il giocatore si troverà davanti il culetto di Dirk invece di quello di Lara Croft... ci sarà lo stesso feeling?

Leupp succede a Ballard

IL NUOVO CEO DI 3DFX

Le voci che riguardavano il cambio al vertice di 3DFX si sono finalmente concretizzate: Alex Leupp succede al discusso Greg Ballard. Come forse ricorderete tra le accuse mosse a Ballard c'era quella della sua "scarsa inclinazione tecnologica" ossia gli si imputava di essere un uomo di marketing, un "commerciale", piuttosto che il leader di un'azienda che aveva fatto dell'innovazione tecnologica la sua bandiera.
Guarda caso il nuovo Ceo di 3dfx ha una laurea con specializzazione in fisica dei semiconduttori e 25 anni di esperienza industriale alle spalle. Da un estremo all'altro eh?

Un tool per la digitalizzazione dei volti veri

"EPPURE QUELLO LÌ L'HO VISTO DA QUALCHE PARTE..."

Altro che David Bowie in *Omikron*, per il futuro potremo aspettarci una grande abbondanza di volti famosi perfettamente ricostruiti per i nostri videogiochi. No, non è in cantiere un titolo ambientato nel mondo dei VIP, ma è stato sviluppato un programma che permette di ricostruire facilmente (almeno così dicono gli autori) un modello di volto umano molto somigliante all'originale e dotato delle espressioni e delle smorfie caratteristiche del proprietario. Il programma si chiama FAMOUSfaces 1.5 e, tra le varie opzioni disponibili, c'è anche quella di estrarre il modello di animazione facciale tridimensionale analizzando un filmato AVI. Naturalmente il modello così creato potrà essere poi importato in tutti i più diffusi programmi di animazione. Ora... noi abbiamo giocato sul nome per associarlo ai personaggi noti, ma resta il fatto che comunque, dovrebbe essere in grado di fornire animazioni facciali molto più realistiche di tutto quello che si trova in circolazione... indipendentemente dalla "fama" dell'originale da digitalizzare... Si capisce bene come le possibilità di questo software vadano molto al di là dell'uso con i videogiochi, pur non scostandosi molto dall'industria dell'intrattenimento.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una notizia che sconvolgerà i patiti dei simulatori di volo.

HASBRO DISTRUGGE IL FALCON!

Credo corresse l'anno 1991 o 1992 quando il mondo dei simulatori di volo vide la nascita di quello che rimase, per anni, il metro di paragone: Falcon 3.0 della Spectrum Holobyte! Forse fu il più realistico simulatore della sua epoca. Per vedere il successore Falcon 4 fu necessario attendere fino allo scorso anno, quando, dopo lunghissimi rinvii e di ritardi, gli autori decisero di uscire, sotto etichetta Microprose, con una versione che era dichiaratamente una beta! La motivazione, molto schietta, fu: "O usciamo così, promettendo di continuare a sviluppare e supportare il gioco tramite patch finché non avremo la versione definitiva, o non usciremo mai più!" In pratica chiesero l'appoggio dei fan per poter finire il lavoro. Effettivamente hanno mantenuto le promesse, facendo uscire una patch dopo l'altra, finché, due settimane prima del Natale, arriva la notizia shock: Hasbro, proprietaria da alcuni anni della Microprose, ha deciso di fare un bel regalo ai suoi dipendenti e a tutti gli appassionati dei simulatori di volo! Ha licenziato 2.200 persone, tra cui gli appartenenti al team di *Falcon 4.0*. Pare che *Falcon* fosse un prodotto troppo di nicchia e che il suo team sia stato tra i primi a fare le spese delle riduzione di organico legato alla decisione di chiudere le attività poco produttive. Hasbro ha confermato l'intenzione di investire di più sul mercato dei giocattoli ad alta tecnologia e di abbandonare completamente il settore dei simulatori di volo: si concentrerà l'attenzione su giochi dedicati a un "target" più esteso possibile e meno soggetti ad obsolescenza rispetto ai fligh sim.. Detto in soldoni il Falcon è stato ucciso per far posto a titoli da bambini nel campo dei videogiochi e per far posto a una crescita del Furby (!!!) nel campo dei giocattoli. Superfluo far notare cosa stia succedendo nel mondo del business che è diventato l'industria del videogioco: non c'è più posto per il prestigio, ma solo per il denaro. Complimenti vivissimi alla Hasbro Interactive che ha rinunciato a un prodotto d'elite, per quanto dai limitati ritorni economici… e complimenti per la scelta di tempo nei licenziamenti!

Un titolo di corse tutto dedicato al gioiellino VolksWagen

UN MAGGIOLINO TUTTO MATTO

No, non c'entrano niente gli insetti omonimi: il Maggiolino di cui stiamo parlando è un'automobile che ha fatto epoca, creata dalla VolksWagen negli anni 60 e vendutissima in tutto il mondo. La tondeggiante auto ha già, a suo tempo, fatto un ingresso trionfale nel mondo del cinema: come dimenticare Herbie, il maggiolino senziente protagonista di vari film Disney? Non poteva il mondo dei videogiochi tirarsi indietro di fronte alla possibilità di fare un omaggio a quella che è una delle macchine più popolari di tutti i tempi. Agli inizi dell'anno (data non meglio specificata) dovrebbe uscire *Buggin*, arcade di guida interamente dedicato al Maggiolino: 20 circuiti, 17 diversi veicoli ampiamente personalizzabili. Ci sarà la possibilità di giocare le solite gare singole o il campionato, con tanto di veicoli segreti da sbloccare vincendo le corse. Notevole la possibilità di gareggiare in 8 su una rete locale. Il gioco uscirà sotto etichetta Infogrames e, *incredibile dictu* per un titolo così particolare, si scontrerà con un titolo molto simile a lui (almeno sulla carta): *Beetle Adventure Racing* di quel colosso che risponde al nome di Electronics Arts. Ma non poteva uno di loro dedicarsi alla mitica Cinquecento?

LA MAGLIA NERA.

E a chi assegniamo la maglia nera per questo primo numero del 2000? Andrebbe di assoluto diritto alla Hasbro per la chiusura del reparto "Simulatori di volo"… come al solito, a questo argomento abbiamo dedicato una news apposita e non ci piace ripeterci. Quindi, la maglia nera la passiamo alla Origin e alla Electronics Arts che gli sta alle spalle, che da parte loro hanno fatto di tutto per meritarsela. L'ultimo capitolo della serie *Ultima*, ossia *Ultima Ascension*, è stato accolto con profonda delusione dai fans, non tanto per il gioco in sé (molto promettente), quanto per le incredibili richieste hardware e per il pessimo supporto D3D. Mentre scrivo queste parole il gioco non è ancora nelle mie mani, ma chi lo ha visto giura che una qualunque scheda 3Dfx, anche una Voodoo 1, surclassi tutte le schede di ultima generazione. Non parliamo poi dei frequenti crash di sistema, dell'immobilità dei personaggi, dell'Intelligenza Artificiale dei mostri… La maggior parte dei problemi si sono dimostrati risolvibili con delle patch subito promesse da Lord British, ma la figuraccia resta. Non si può dimenticare che la Origin ha sempre prodotto dei giochi clamorosamente buggati, ma anche talmente belli, da far sorvolare sui problemi. C'è quindi, nonostante tutto, moltissima fiducia intorno ad *Ultima Ascension*, anzi molti fan, sbollita la rabbia per i problemi tecnici, parlano di capolavoro. Resta il fatto che sono CINQUE anni che i fan attendono un'*Ultima* all'altezza della serie… non potevano attendere altre due settimane? Tanto più che la prima patch promessa è uscita in pochissimi giorni, come se in realtà ci stessero già lavorando all'uscita del gioco. Subito dopo le feste Natalizie dovrebbe essere uscita la seconda patch, che permetterà anche ai possessori di schede Direct 3D di godersi il gioco… Comunque il gioco "inscatolato" in versione USA era, a detta di tutti, ingiocabile. Che le festività del "Thanksgiving Day" e del Natale impellente abbiano avuto qualche responsabilità in tutto questo?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un medioevo fantasy dalla Bulgaria

TZAR: UN NUOVO RTS

Per la Fantasy, i Giochi di Ruolo e gli Strategici in tempo reale sembra proprio un'età dell'oro: lo diciamo ogni mese e non ci stanchiamo di ripeterlo. E' quasi incredibile l'abbondanza di titoli che stanno uscendo. L'ultima notizia viene dalla Bulgaria, dove la Haemimont sta sviluppando *Tzar: the Burden of the Crown*, un titolo che si propone di unire proprio Fantasy, Strategici e Giochi di ruolo. Sarà uno strategico in tempo reale, con elementi di "evoluzione" (alla *Age of Empires* tanto per capirsi) in cui potremo guidare una tra le tre razze: Europei, Asiatici o Arabi. L'ambientazione, come vi abbiamo detto nel titolo, sarà quella di un medioevo fantasy... Quindi, oltre alle truppe tradizionali (arcieri, cavalieri, fanti) avremo mostruose creature tipiche della letteratura fantastica e una buona spruzzata di magia. E il Gioco di ruolo? Non c'è! Erroneamente si parla di elemento GDR ogni volta che ci si trova di fronte a un personaggio che matura esperienza e nuove abilità con il procedere del gioco: le truppe di *Tzar* diventeranno più forti man mano che riusciranno a uscire vincitrici da una battaglia... Ma è una cosa che c'è anche in Alpha Centauri e nessuno parla di GDR.... Dovremo vedercela anche con le condizioni del tempo che ci costringeranno ad affrontare dei combattimenti in situazioni di neve e pioggia, inoltre c'è la possibilità di trovarci a combattere di notte, nel mezzo ad un bosco, magari con gli orsi che attaccano indiscriminatamente chi gli capita a tiro.... Molto interessanti anche altre opzioni, tra cui l'immancabile editor di scenari, la possibilità di poter ridefinire le routine di AI delle civiltà controllate dal computer (se ben implementata questa opzione consentirà agli appassionati di metter su degli scenari veramente interessanti). Ah.. naturalmente sarà possibile anche giocare in multiplayer... ma questo era scontato. Una feature curiosissima è quella di poter "filmare" una partita: pensate che due ore di gioco occupano appena 400 kb! Nessuno avrà il coraggio di rivedersi due ore di partita giocata solo per scoprire dove ha sbagliato... però è carino sapere che c'è. Che dire... le prospettive sono succulente, ma abbiamo già tantissimi giochi del genere da poterci permettere di aspettare *Tzar* senza affanni per qualche altro mese. In effetti In rete è già disponibile un demo di questo gioco, ma la pubblicazione è comunque prevista per la primavera del 2000.

Appeal sta lavorando al seguito del suo gioco

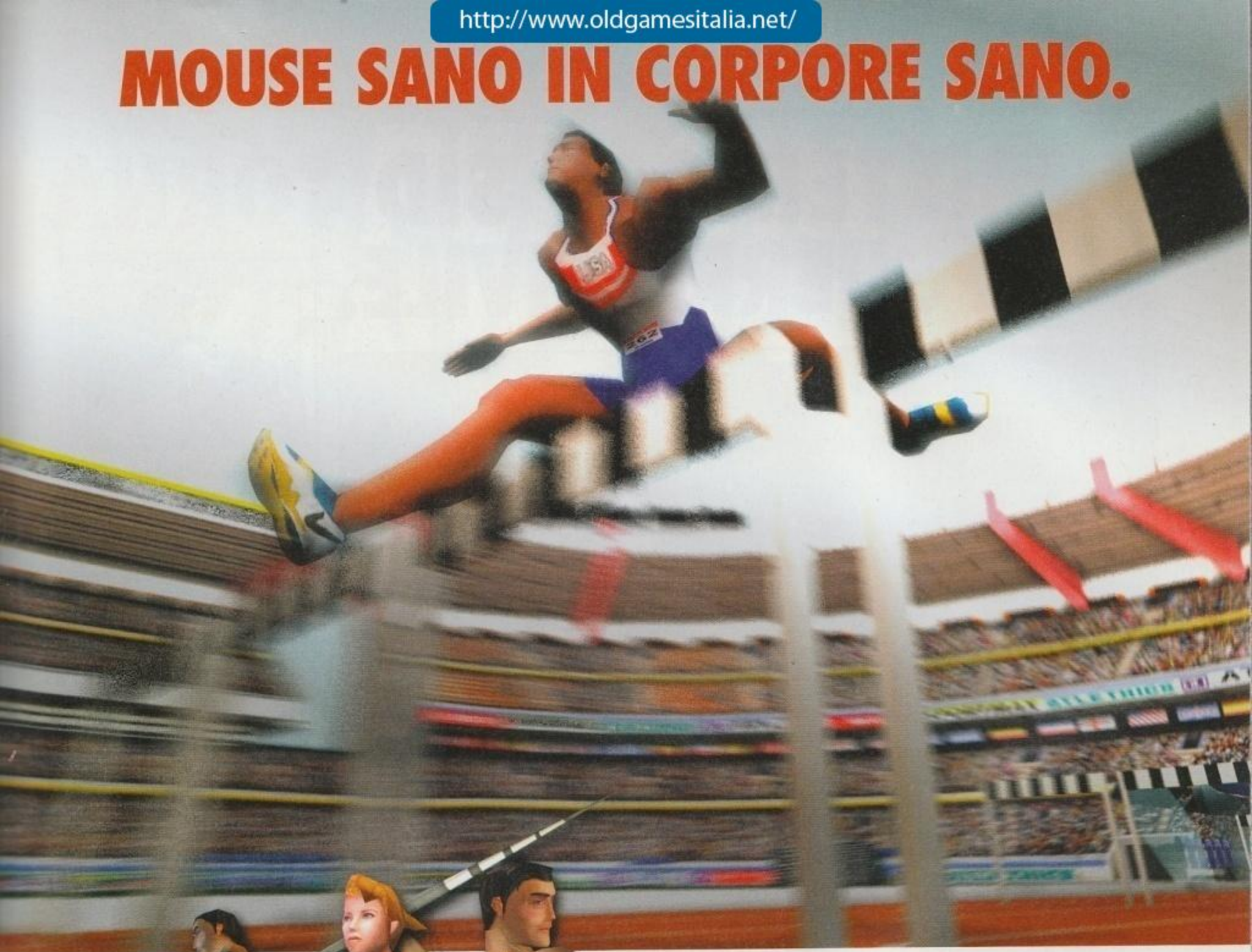
IL RITORNO DEL PARÌA

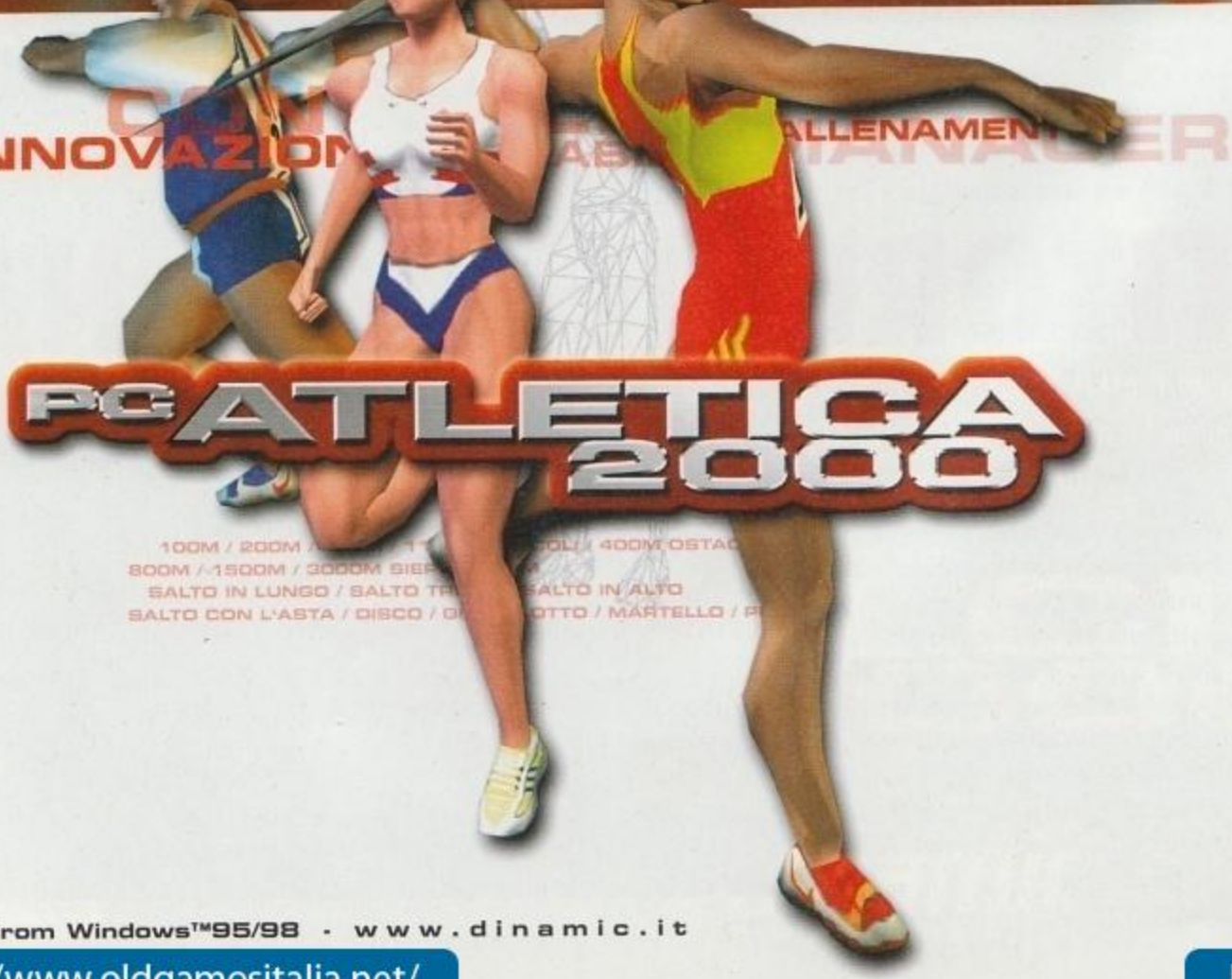
Outcast può a diritto arrogarsi il titolo di capolavoro nascosto: chi ha trascurato l'impatto grafico non esaltante e la pesantezza hardware dovuto alla mancanza di qualunque accelerazione 3D si è trovato di fronte ad un gioco molto bello. Il successo di questo titolo, pur elevato, non è stato quello che avrebbe ottenuto se si fosse presentato con una veste più "brillante". A rischio di apparire snobisti continuiamo a sostenere che è un peccato che la grafica, per quanto importante, basti da sola a condizionare così tanti acquirenti. OK... volevamo avvertirvi che la Appeal è al lavoro sul seguito di *Outcast*.. Il titolo? *Outcast 2*, of course.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MOUSE SANO IN CORPORE SANO.





Dinamic Multimedia presenta il primo manager di atletica leggera con simulatore delle prove: una autentica rivoluzione per il suo livello tecnologico e le sue caratteristiche di giocabilità.

Partecipate alle prove di velocità, di fondo, di salto, di lancio; dirigete gli allenamenti dei vostri atleti per battere i record mondiali e quelli olimpici.

L'emozione sarà presto sul vostro **pc**

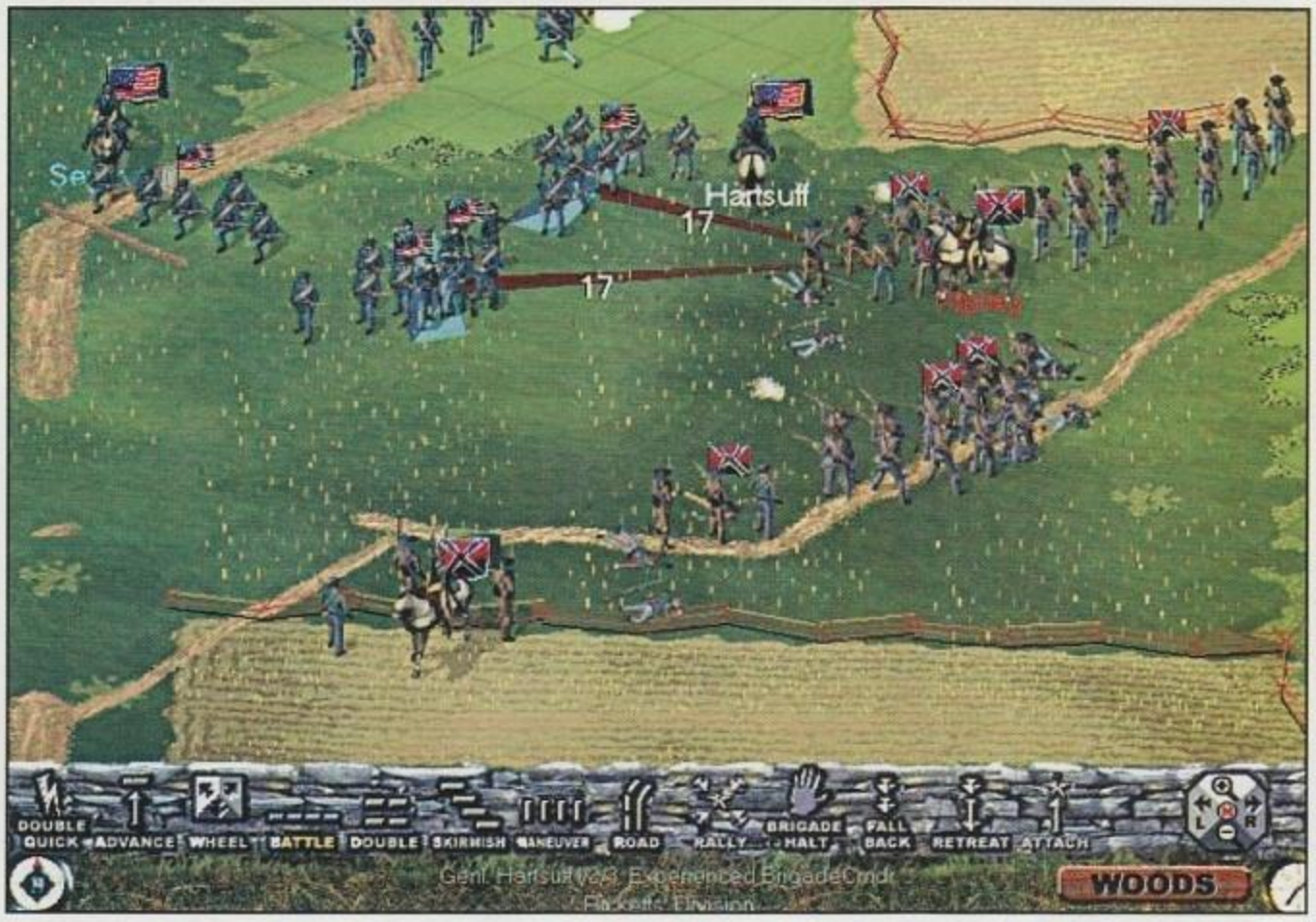
PC-cdrom Windows™95/98 - www.dinamic.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La Firaxis si prepara a sviluppare un nuovo titolo

IL MISTERIOSO SID TORNA ALLA GUERRA CIVILE.



Pare che non si riesca a concludere un mese di news senza che il buon Sid Meier, il geniaccio di *Civilization*, non si inventi qualcosa per incuriosire gli appassionati. Stavolta c'è una trovata di marketing con tanto di annunci misteriosi che, sinceramente, non si confà allo stile "alla buona" di Sid.

Fino ad oltre metà dicembre sul sito Firaxis c'era un messaggio sulla home page che, pur senza dire niente di esplicito, prometteva grosse novità per il prossimo lavoro di Sid Meier. La foto allegata al messaggio? L'uovo che vedete in queste pagine! Lo stesso Sid, intervistato al proposito, ha detto "nelle prossime settimane annunceremo il nuovo gioco ma è tutto quello che posso dire". OK... vi dirò di più il prossimo mese perché ora come ora... Ma allora a cosa serve questa news? A segnalarvi il nuovo gioco della Firaxis dedicato alla guerra civile Americana: *Sid Meier Antietam* riprende il motore grafico e la meccanica di gioco del notissimo *Gettysburg* per mostrarci un nuovo scenario di battaglia.

Il demo è uscito un mese e mezzo fa (rispetto a voi che leggete), quindi il rilascio del gioco dovrebbe essere imminente. Avete notato come gli americani cerchino sempre di propinarci il loro quarto d'ora di storia patria?

Si ha sempre l'impressione che invidino i millenni che l'Europa può mettere sul piatto della Storia.

Perché non affrontare Quake 3 con un personaggio... molto raffinato?

IL MIETITORE NELL'ARENA

I Bullfrog non finiscono di divertire i propri fan... Probabilmente il loro personaggio migliore degli ultimi anni è il Mietitore Cornuto (il dolce Horny Reaper) di Dungeon Keeper: un simpaticissimo gigante rosso tutto muscoli, corna, rabbia e violenza. Il cervello? E che diamine... mica si può avere tutto no? Vi piacerebbe entrare nell'arena di Quake 3 impersonando il suddetto "bestio"? Potete farlo: Bullfrog si è accordata con ID e ha messo in giro un modello di personaggio che è, in tutto e per tutto, il mitico Horny. Se avete la connessione a Internet potete divertirvi a scaricarlo, gratuitamente, dal sito Bullfrog. Lo so che non è una notizia "tipica" (anzi è più adatta ad una rivista on line) ma era troppo carina per non dirvela. Ah... la foto qui mostra in che modo vi vedranno i vostri "amici"... poi non lamentatevi se vi sparano addosso... E di commerciale cosa stanno facendo i ragazzi della rana-toro? Stanno lavorando al "web support" di Dungeon Keeper 2 (Dk plus) e a Dungeon Keeper 3. Si sapeva ma è la prima ammissione "ufficiale". Di più non hanno detto... però si può constatare che da quando Molineux se n'è andato questi non è che brillino per fantasia...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER CHI VENDEREBBE L'ANIMA AL CALCIO.

Per chi vuole il gioco più completo mai apparso sulla faccia dei computer: 1.000 squadre mondiali, allenamenti specifici, costruzione personalizzata degli stadi, tutto il campionato italiano di serie A, B e C. E oggi, con un nuovo motore 3D più veloce ed efficace e un database ancora più completo. Convertitevi a PC Calcio 2000: l'estasi è garantita.

PC CALCIO 2000

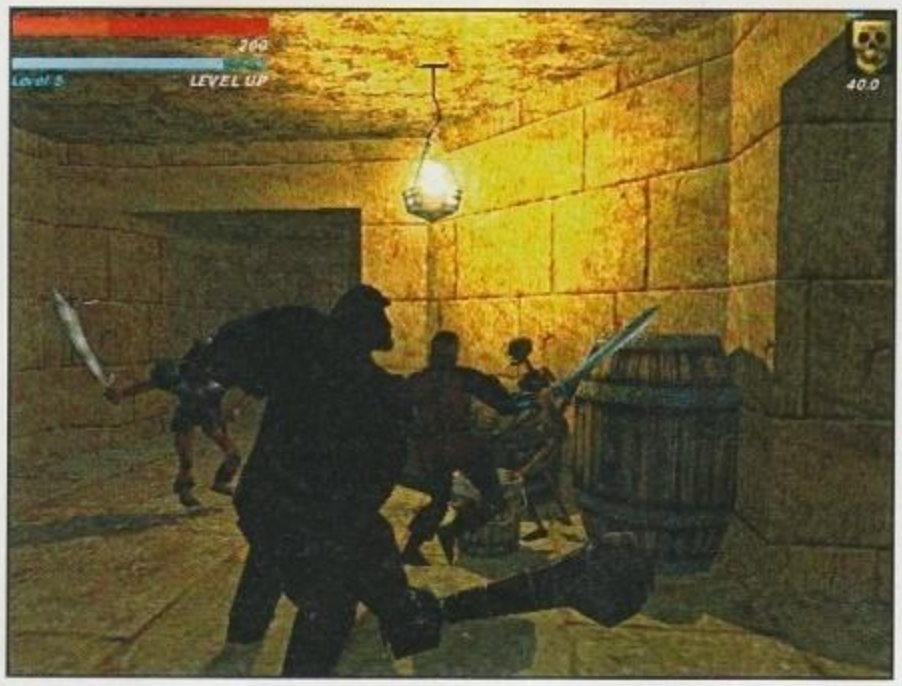
www.dinamic.it

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un nuovo RPG Hack & Slash in arrivo dalla Spagna

SULLE ORME DEL DIABLO



Cosa sono i RPG "Hack & Slash"? Molto semplice: sono degli pseudo giochi di ruolo in cui la caratteristica più importante è il combattimento piuttosto che il dialogo o la soluzione di enigmi. Naturalmente è un tipo di gioco più adatto ad un pubblico "non purista", vista la maggiore immediatezza.
Un esempio classico (il "più classico") del genere è senz'altro *Diablo*: c'era un personaggio da scegliere all'inizio, da equipaggiare di tutto punto e dotato della capacità di essere potenziato durante il gioco ma la componete GDR finiva qui... tutto il resto era combattimento puro.
Visto il successo clamoroso del gioco Blizzard (che produce pochi titoli ma sono tutti "best sellers") se ne può dedurre che probabilmente è un genere che "tira" molto bene. Ecco che dalla Spagna è in arrivo un gioco "H&S" dal nome altrettanto conciso e pure assonante a *Diablo*: *Blade*.

Ci permetterà di giocare con visuale in terza persona con una grafica che non ha nulla a che vedere con Diablo.
Il motore alle spalle del tutto supporterà la tanto chiacchierata opzione "Texture & Lightining" (quella che il GeForce sfrutta magistralmente in maniera hardware) e quindi promette faville: potrebbe essere il primo titolo che mostrerà le vere potenzialità della scheda grafica Nvidia. Non è esclusa la possibilità che insieme al gioco venga fornito anche l'editor usato dai programmatori.
L'uscita è prevista per Marzo ma i programmatori della RebelAct dovrebbero avere già messo un demo in circolazione per quando leggerete queste pagine: se cercate il "T&L" sappiate che non dovrebbe essere ancora pronto (ve lo dico a scanso di lunghi download seguiti da cocenti delusioni).

LE CLASSIFICHE ITALIANE E STRANIERE

Ed eccoci giunti al nostro appuntamento mensile con le classifiche di vendita Italiane e straniere. Per le classifiche Usa utilizziamo le informazioni raccolte da PCData, per le classifiche Italiane ringraziamo Computer One che ci ha fornito i risultati settimanali delle sue vendite.
Classifica italiana dell'ultima settimana di ottobre e della prima di novembre (rimasta invariata): notare come sia già sparito dalla Top Ten Fifa 2000.

1. RALLY CHAMPIONSHIP 99/2000
2. HOMEWORLD
3. AGE OF EMPIRES 2
4. BLEEM!
5. RAYMAN 2
6. NBA LIVE 2000
7. SPIRIT OF SPEED 1937
8. DELTA FORCE 2
9. USAF
10. FLIGHT SIMULATOR 2000

Veniamo infine alla classifica di Ottobre di PcData..

1. AGE OF EMPIRES 2
2. DEER HUNTER III
3. RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
4. ROLLER COASTER TYCOON
5. COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN
6. CABELA'S BIG GAME HUNTER 3
7. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX GOLD EDITION
8. SIM CITY 3000
9. STARCRAFT
10. HOMEWORLD

LETTURE

Autore: John Naisbitt, Nana Naisbitt, Douglas Philips
Titolo: *High Tech, High Touch : Technology and Our Search for Meaning*
Editore: Bantam Books Inc., New York
Pagine: 274 Pagine
Prezzo:
Prima edizione: November 1999

Lights Books, 1997; *Wired* magazine 7.07 ("Gen Equity").

Nel monumentale *Faster. The Acceleration of just about everything* (recensito su queste stesse pagine qualche mese fa), James Gleick sottoponeva ad un rigoroso esame la concezione positivistica della tecnologia – dominante negli ambienti negropontiani - mettendone in luce le più subdole contraddizioni. In *High Tech-High Touch*, John e la figlia Nana Naisbitt si spingono ancora più al largo, sostenendo che la tecnologia non solo non ha migliorato la qualità della nostra esistenza, ma, al contrario, l'ha impoverita sotto molti punti di vista. Oggi, lo spettro dell'eugenetica si aggira in un mondo in cui ragazzini di tredici anni compiono massacri nelle scuole per vincere la noia. La tecnologia ci rende "liberi" di essere disponibili ventiquattro ore al giorno, cancellando la nostra privacy. Un paradosso globale, per riprendere il titolo del precedente saggio di Naisbitt.
Secondo gli autori, l'uomo contemporaneo, civilizzato, vive in una "zona tecnologicamente intossicata", in uno stato di distrazione costante (cfr. su questo tema anche *Data Smog*, splendido libro di Shenk). Idolatriamo strumenti e gadget che ci allontanano e ci separano dagli altri nel momento stesso in cui pretendono di annullare le distanze. La resa incondizionata alla tecnologia comporta la perdita dell'*High Touch*, ossia di ciò che ci caratterizza come esseri umani: la spiritualità, le emozioni, il calore. Naisbitt affronta un ventaglio di temi affascinanti nelle duecentosettanta pagine del saggio, evidenziando le implicazioni morali del fenomeno *Celebration*, una comunità della Florida interamente finanziata e progettata dalla Disney; le ragioni sociologiche del successo degli sport estremi; i rischi insiti della ricerca genetica.
Non meno stimolante l'analisi sul controverso tema della violenza massmediatica. Nel capitolo intitolato "*The Nintendo-Military Complex*", i videogames sono oggetto di una critica feroce. Naisbitt attribuisce al divertimento elettronico preoccupanti effetti di desensibilizzazione alla violenza.
In altre parole, il vero mandante del massacro di Littlethon sarebbe Redneck Rampage... Per gli autori, i videogiochi rappresentano il primo passo verso la "zona tecnologicamente intossicata" dove a morire è un sempre più arcaico buon senso. Liquidare queste teorie come apocalittiche ed etichettare gli autori come neo-ludditi significa rinunciare ad affrontare uno dei problemi cruciali dell'era digitale: il problema del senso.

Matteobittanti
mbittan@tin.it

L'AUTORE: Futurologo e saggista, John Naisbitt ha già all'attivo una serie di *best-seller* come *Megatrends*, *Megatrends 2000*, *Paradosso Globale*, che hanno venduto quasi quindici milioni di copie in tutto il mondo. Alla stesura di *High Tech/High Touch* hanno partecipato anche la figlia Nana e l'artista Douglas Philips.

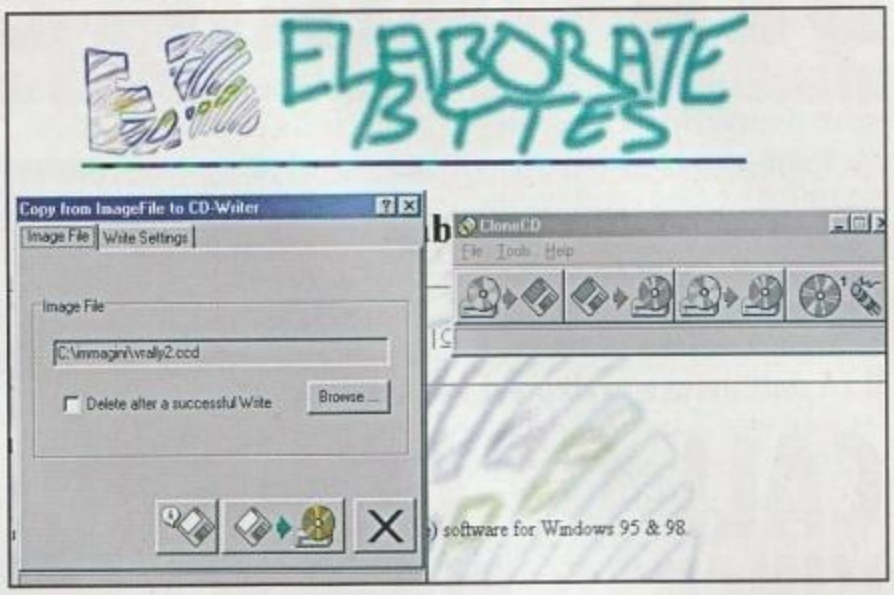
LINKS: Negli ultimi tempi sono stati pubblicati numerose analisi sulle trasformazioni sociali apportate dall'innovazione tecnomediale.
Tra gli esempi più brillanti mi limito a citare: Gleick J. (*Faster. The Acceleration of just about everything*), Rushkoff D (*Coercion: Why We Listen to What "They" Say)* . Shenk D., (*Data Smog: Surviving the Information Glut*). Buona lettura.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una notizia dal mondo della masterizzazione

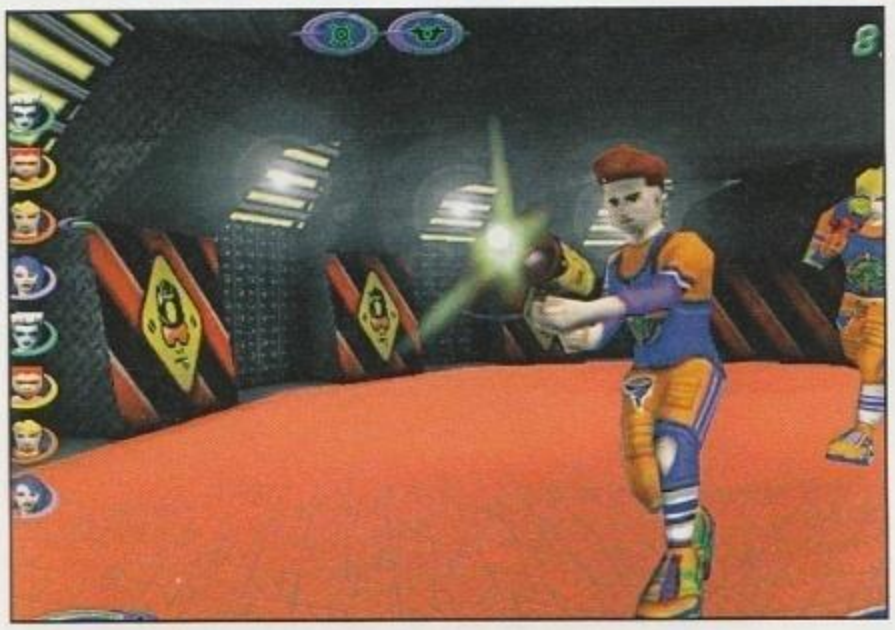
VITA FACILE PER I PIRATI?



Normalmente sulle riviste si parla di nuovi sistemi di protezione anti-copiatura; in questo caso l'introduzione standard è "Vita dura per i pirati".
Non vi sorprenda il titolo messo da noi: la Elaborate Bytes ha messo a punto CloneCD, un software che si ripromette di aggirare qualunque forma di protezione creando un cd identico all'originale, addirittura fornito di tutte le protezioni anticopia, settori falsamente difettosi e tracce "strane" che caratterizzavano la copia stampata. Molto particolari le richieste hardware che prediligono dei masterizzatori economici come i Philips EIDE e dei particolari lettori CD (ad esempio gli Asus) anche questi normalmente EIDE, con buona pace di chi ha acquistato un costoso sistema tutto SCSI. In realtà le versioni successive prometto di estendere la compatibilità ma la cosa resta sorprendete. Non dubitiamo che i produttori di giochi si lanceranno subito in nuove ricerche per produrre ancora una volta dei cd incopiabili, ma stavolta il compito pare duro... Un curiosità: la prima versione del CloneCD aveva come effetto collaterale quello di danneggiare irreparabilmente il firmware dei lettori CD LG. Immaginate gli epiteti che si sono presi gli autori... Intanto la Macrovision si è messa al lavoro per creare una nuova tecnica di protezione antipirateria. Che coincidenza eh?

La sfida degli shooter non tocca solo Quake e Unreal

UN'ARENA "GIOCATTOLOSA"



Pare che l'immediato futuro degli Sparatutto 3D sia quello di titoli dall'esclusivo indirizzo verso il multiplayer... sia questo vero o simulato contro avversari computerizzati gestiti da avanzate routine di AI (i cosiddetti "bot"). Inutile citare a questo proposito *Quake 3*, *Unreal Tournement* o *Half Life: Opposing Force* che rappresentano solo la "punta dell'iceberg" (e che punta!) della nuova tendenza. Anche la Hasbro si lancia nella mischia proponendo *Nerf Arena Blast* il suo shooter 3D in versione "edulcorata" basato sul motore grafico di *Unreal*. Dalle immagini dovreste cogliere la scelta cromatica, più da parco dei divertimenti che da cupa lotta per la sopravvivenza. Nonostante le scelte di Hasbro, miranti a eliminare completamente il sangue e la morte, la sostanza resta la stessa: facciamo parte di un team di quattro persone e dobbiamo raccogliere più punti possibile... Come si raccolgono i punti? Nello stesso modo di sempre: si "eliminano" gli avversari, questi spariscono dal gioco, lasciando al loro posto un'icona da raccogliere, solo per rimaterializzarsi dopo pochi minuti da qualche altra parte dell'arena. Come vedete le diverse scelte "cosmetiche" non modificano la sostanza del gioco, ma probabilmente l'assenza di violenza visiva lo renderà più adatto per i bambini di quanto lo siano i concorrenti. Lo sapete, vero, che vi troverete contro dei bambinetti odiosi che vi massacreranno senza pietà...

Dopo Creative anche 3dfx abbraccia l'Open Source

IL VOODOO CORRE VERSO LINUX

La 3DFX mette regolarmente a disposizione degli utenti Linux una versione dei driver per le proprie schede acceleratici. Questa cosa è però ben diversa dall'Open Source che caratterizza il mondo Linux: l'Open Source prevede che l'azienda metta a disposizione degli sviluppatori le specifiche delle proprie schede e delle proprie API... cosa di cui 3dfx è sempre stata gelosissima. Dopo la capitolazione Creative per le sue schede sonore, anche la 3DFX ha deciso di mettere scendere sul terreno dell'Open Source. L'intenzione è quella di offrirsi come alternativa multipiattaforma nel mondo del 3D... e, forse, c'entra parecchio anche la paura che altri produttori possano insidiare la leadership di mercato dell'azienda americana.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anche la EA entra on line

LA MOSSA DEL GIGANTE

La più grande azienda di videogiochi del mondo, l'Electronics Arts, ha deciso di creare una divisione apposita che si occupi del gioco on line. Non poteva una compagnia così grande lasciarsi sfuggire a lungo un settore così "interessante" dal punto di vista economico.

A questo proposito ha stretto un accordo con America On Line per lanciare, intorno all'estate del 2000, alcuni siti dedicati al gioco in rete. Non solo: anche la Fox Interactive userà il network EA per i propri giochi in rete. EA si è mossa indubbiamente tardi, ma quando lo ha fatto lo ha fatto in grande stile.

Il re dell'orrore arriva sui nostri monitor

CALL OF CTHULHU: L'INCUBO DI LOVECRAFT

Anche coloro che ammirano e magari hanno letto praticamente tutti i racconti di Lovecraft ("io io io") non possono negare che lo stupendo e orribile universo messo insieme dal geniale scrittore americano sia frutto di una fantasia tormentata se non malata. Il Necronomicon, l'arabo passo Abdul Alhazared, Nyarlatoteph, il dio marino Cthulhu sono ormai entrati a buon diritto nella storia della letteratura di orrore e non solo. I personaggi di Lovecraft non sono gli Eroi (con la maiuscola) che, senza macchia e senza paura si gettano contro il male convinti di sconfiggerlo. I protagonisti di Lovecraft sono umani piccoli e deboli che, loro malgrado, si trovano a confrontarsi con una malvagità ed un caos cosmico di origine divina; sono destinati a soccombere contro qualcosa di immensamente più grande di loro se non riusciranno ad usare il cervello e la fortuna. Call of Cthulhu è un titolo in prima persona ambientato nel mondo di H.P. Lovecraft. Non aspettatevi uno sparatutto: ci sarà da combattere ma questo gioco si guarderà bene dall'essere un clone di Quake; la soluzione migliore molte volte sarà quella di darsela a gambe… e non poteva essere diversamente se si voleva cogliere lo spirito da "protagonista terrorizzato" che anima i libri di Lovecraft. Ma perché allora fare un titolo in prima persona? In effetti la massima immersività nei giochi si ha con la visuale "in soggettiva"… Eppure i più noti videogames dell'orrore, da Resident Evil a Alone in the Dark si erano fino ad ora avvalsi di un sistema di telecamere in terza persona che, almeno in teoria, dovrebbe fare meno paura rispetto a un bisbiglio roco che viene da dietro le spalle… Non possiamo che augurare un buon lavoro ai programmatori inglesi della Headfirst Productions, che stanno ancora trattando per trovare un produttore (pare che ce ne sia uno "grosso" molto interessato al gioco): il background disponibile è completissimo… sta a loro saperlo sfruttare… Nelle foto potete vedere un disegno di Lovecraft stesso su come si era immaginato la statua di Cthulhu… e visto che non pare proprio il risultato ottenibile da un pittore abbiamo reperito in Internet il lavoro di Steve Hickman che, ispirandosi al disegno, ha fatto un'opera decisamente migliore…

LA CIMICE

LARA SALE SUL GAME BOY COLOR

Lo so che molti di voi ne hanno le scatole piene di Lara in tutte le salse, ma non lasciatevi sfuggire quella che è comunque una importante notizia di marketing (ed ecco perché sconfiniamo nel campo console). Già… perché il Game Boy ha l'etichetta Nintendo! Notare: Nintendo non Sony! Lara è sempre stata uno dei cavalli di battaglia della PlayStation e la Sony ha recentemente rinnovato un accordo che impedisce la conversione delle avventure dell'archeologa sulle altre piattaforme. Evidentemente il portatile Nintendo non rientra in tale accordo. Sarà creata tutta una nuova serie di avventure di Tomb Raider fatte "ad hoc" per il Game Boy Color… Il primo capitolo uscirà a Marzo.

IL SIMULATORE DI OMICIDIO

Una news "atipica": il professore di psicologia dell'accademia di West Point, il Tenente Colonnello David Grossman si dichiara un esperto di videogiochi di azione. La nota rivista on line Stomped lo ha intervistato a proposito delle occasioni (relativamente frequenti negli USA) in cui un ragazzino perde di vista la realtà, ruba il fucile o la pistola in casa e si mette a sparare sui compagni di scuola. Naturalmente i media in questi casi riversano la colpa sui videogiochi… esattamente come succede in Italia. La risposta del sedicente "esperto" è disarmante: "Se giochi guidando un aereo è un simulatore di volo; se giochi sparando a delle persone è un simulatore di omicidio […] Sono un Ranger e mi piacciono i videogiochi violenti […] Mi piacciono la birra, il sigaro, le pistole e il sesso… ma ciò che è OK per un adulto non lo è per un bambino". Ma non sembra anche a voi che questo tizio (lui sì) stia confondendo il videogioco con la realtà? E con le sue responsabilità poi…

L'ADD-ON PER TOTAL ANNIHILATION

In uscita a marzo con il titolo *The Iron Plague* si propone di ridare nuova linfa al gioco *Total Annihilatin: Kingdom* dei Cavedog. Le novità comprendono una nuova civiltà, la quinta, chiamata Creon, con le sue peculiarità belliche e tattiche, 25 nuove missioni in single player, 25 in multiplayer e una nuova modalità di gioco cooperativo. Intanto Chris Taylor, creatore del primo TA, si è staccato dai Cavedog per creare un nuovo "action fantasy RPG" (e ridaje) dal titolo *Dungeon Siege*. Si parla di un ottimo mondo 3D e della possibilità di utilizzare o meno il party. Comunque da qui a fine anno ci sarà tempo per riparlarne.

CODEMASTER E LO SNOOKER

Notizia che viene relegata nella cimice solo perché non sappiamo quanti possano essere interessati. La Codemaster ha acquistato i diritti per la pubblicazione di un titolo di Snooker (per gli inesperti è un gioco di biliardo). Grazie alla particolare licenza potranno sfruttare il nome e l'immagine di venti tra i più grandi giocatori del mondo; ci sarà inoltre la possibilità di iniziare giocando piccoli tornei fino ad arrivare a disputare il campionato del mondo. Codemaster promette di riuscire a ricostruire anche lo stile di gioco dei giocatori più noti. L'uscita è prevista per la primavera.

LA COREA E IL FENOMENO STARCRAFT.

Quante copie pensate abbia venduto Starcraft nel mondo? Oltre tre milioni. Quanti abitanti ha la Corea? Circa 40 milioni. Quanto vende in Corea un gioco di successo? Intorno alle 15.000 copie. Quante copie di Starcraft sono state vendute in Corea? UN MILIONE!!! Fenomeno clamoroso e per molti versi incomprensibile… ma è un dato di fatto! Pare che l'apertura di diecimila sale da gioco in cui si poteva giocare on line abbia contribuito al successo di questo gioco… ma un milione di copie… Non so se Starcraft sia uscito localizzato in Coreano… ma di certo la prossima versione lo sarà.

QUAKE 3 PER LINUX

Quando leggete queste righe dovrebbe essere già disponibile negli USA Quake 3 per Linux! Il particolare confezionamento in una scatola di latta (simile la versione da collezione per Win 98) comprenderà anche la distribuzione SUSE 6.3 di Linux. Per appena 50 dollari un piatto unico molto ghiotto per chi volesse passare al "pinguino". Intanto il re degli Shooter 3D dovrebbe approdare anche sul Dreamcast… a metà 2000 ma per allora noi pc-isti lo avremo praticamente tutti..

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B7... Colpito.... B8... Colpito...B6.... Affondato

HARPOON 4: TORNA LA BATTAGLIA NAVALE

Vari anni fa Larry Bond, sfruttando la sua profonda conoscenza del mondo militare, creò un gioco da tavolo che divenne subito un "must" per gli appassionati di strategia. Si trattava di *Harpoon* e portava sul tavolo vari complessi scenari di combattimento navale. Pensate che il dettaglio e il realismo del regolamento messo in piedi da Bond è tale che pare che anche Tom Clancy lo abbia usato per simulare le situazioni da presentare nel suo best seller "Caccia a Ottobre Rosso". Lo sbarco di *Harpoon* sui PC avvenne come logica conseguenza del successo del gioco da tavolo, unito alla consapevolezza che un computer poteva farsi carico di tutti calcoli necessari per gestire la parte più noiosa di un qualunque gioco strategico. Il successo della versione elettronica di *Harpoon* fu clamoroso... Gli anni ci hanno poi portato verso *Harpoon 2* e ora verso *Harpoon 4*. Perché quel numero? Perché è la trasposizione elettronica di *Harpoon 4* da tavolo... appunto. E naturalmente la mente dietro tutto questo, sia sul PC sia sul tavolo, è ancora Larry Bond, uno dei primi game designer riusciti a legare indissolubilmente il proprio nome ad un unico titolo ed ai suoi seguiti... un po' come succede regolarmente oggi per tutti gli altri... Cosa ci offre la nuova release di *Harpoon*? Accanto al completissimo database e alla nuova campagna ideata da Bond che ci vedrà impegnati negli anni '80 (in quello che fu l'ultimo decennio dell'Unione Sovietica prima della caduta del Muro), avremo un completo supporto per il multiplayer, basato sul motore messo a punto dalla RTIME. Tale sistema pare essere in grado di garantire comunicazioni in tempo reale tra i giocatori, possibilità di scambiarsi velocemente suoni e immagini e, naturalmente, la possibilità di gestire più giocatori attraverso un server. La SSI, distributrice del gioco, insiste molto nella press release sull'ottimo supporto offerto al multiplayer con questa tecnica. Non resta che aspettarne l'uscita, prevista ad autunno 2000...

Un arcade di corse dalla nuova Prometehan Design

LO SPLIT SCREEN DI MATROX

Come si fa a giocare in due ad un gioco di corse per PC? Normalmente is ricorre alla rete locale e festa finita... ma quelli che non si possono permettere due computer dovranno ricorrere, sempre che il gioco lo preveda, allo "split screen", con tanto di monitor diviso in due. Bene: Matrox, sfruttando le potenzialità "Dual Head" della propria scheda G400 ha portato tale modalità di gioco alle estreme conseguenze. Come probabilmente già saprete "Dual Head" significa, in parole povere, che una scheda video ha la possibilità di gestire contemporaneamente due uscite diverse ed indipendenti... quindi avremo un PC con DUE monitor o, caso più probabile, con un monitor e un televisore... Promethean Design, ha completato Renegade Racers, un titolo di corse arcade, dall'aspetto "giocattoloso" e privo di violenza (nato pensando anche al mercato dei bambini). La caratteristica rivoluzionaria di questo titolo risiede nella capacità di sfruttare il Dual Head di Matrox: due giocatori potranno confrontarsi sui due monitor diversi dell'unico PC disponibile! Anche il giocatore singolo potrà usufruire del secondo monitor, usandolo al posto dello specchietto retrovisore o addirittura per vedere in diretta i momenti salienti dalla corsa mentre sta gareggiando (un po' come se Schumacher avesse un televisore dentro la Ferrari... forse sarebbero spiegati i numerosi incidenti...). Probabilmente sarà necessaria un ampia potenza di calcolo per fare un giochetto del genere, ma il titolo dovrebbe uscire in questi giorni sotto etichetta Interplay e quindi potremo saperne di più molto presto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

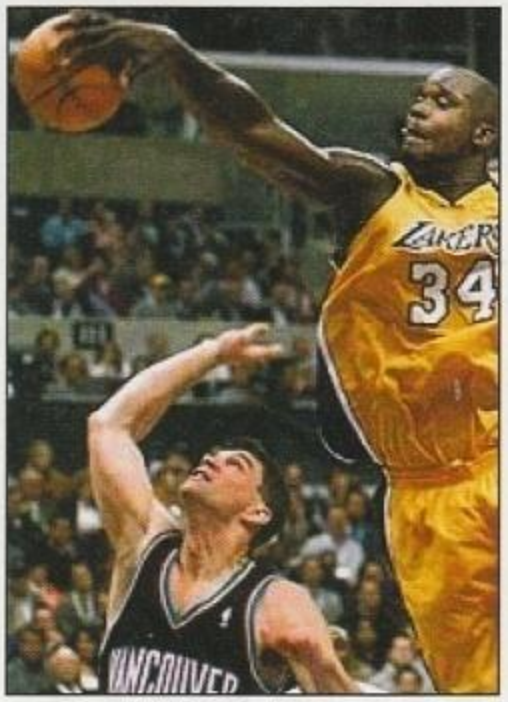
LA MICROSOFT ALL'ASSALTO

SPORTIVI

a cura di Raffaello Rusconi

In questo periodo, massacrato da innumerevoli impegni di lavoro e dagli immancabili tornei a *Quake3 Arena* e a *Unreal Tournament*, mi riesce difficile parlare di titoli sportivi. Come sempre, ognuno ha una sua opinione a proposito della "telenovela" *Fifa 2000*. Infatti, essendosi concluso questo 1999, è giunto il momento di fare l'immancabile bilancio della situazione sportiva per PC. Certo, dopo aver sentito in TV milioni di previsioni astrali sul nuovo decennio, cosa mai potranno fare le nostre amate e alle volte odiate software house per esaudire i nostri desideri e per farci spendere felicemente quelle quattro lire che abbiamo in tasca? Cosa mai potranno fare? Beh, penso che ognuno di noi avrebbe come minimo un "listone" di cose da obbiettare o da chiedere, un po' come accade a Natale con il simpatico "Babbo"... Sinceramente, penso che la cosa più bella che i "simpatici" team di sviluppo ci possano regalare per questo nuovo millennio sia la sparizione dagli hard disk di tutto il mondo dei terribili bachi: ormai, lo scrivo con grande rassegnazione, è inevitabile cercare la patch su Internet per ogni gioco acquistato. Il secondo passo è – a seconda della versione del titolo comprato – maledire la nostra dabbenaggine (in ogni caso abbiamo sempre torto...) per aver beccato la versione italiana, inglese, africana del suddetto titolo acquistato. Molte volte si debbono aspettare giorni, in alcuni casi addirittura dei mesi per aver la tanta agognata patch... Alle volte mi sono chiesto, se comprassi il gioco solo per il gusto di provare una delle duemila correzioni apportate dai programmatori (vedi *Sin*). Anche le simulazioni sportive non sono immuni a questo "trend": *NHL 2000* richiede la "mini correzione" da 4MB per sistemare alcune "cosucce". A essere onesti, l'unico gioco che non ho mai visto richiedere una patch è la serie Fifa, tanto bistrattata dal sottoscritto, ma tanto "testata" dalla EA Sports. La domanda è lecita: quanto tempo viene dedicato dai team di sviluppo alla fase di testing? A giudicare dai risultati, diremmo non molto...

Se avete letto il titolo di questa pagina non preoccupatevi: per ora la Microsoft non si è ancora decisa a contrastare Carmack e soci nel campo degli sparatutto in soggettiva. Ammetto che nel vedere questo numero di gennaio dedicato interamente agli sparatutto mi è venuta un po' di tristezza, non perché non ami il genere ma perché non abbiamo potuto inserire alcun titolo sportivo massiccio (a parte il discreto *NBA Inside Drive 2000*). Nel mese di febbraio, aspettatevi l'arrivo del tornado Dinamic su queste pagine con il campione d'incassi *PC Calcio 2000* e il sorprendente *PC Atletica 2000*. Comunque, ritornando alla casa del più famoso Bill sulla faccia della terra, sono sorpreso dai loro progressi in ambito sportivo. Sto giocando tantissimo a *NBA Inside Drive 2000*, molto di più che a *NBA Live 2000* (ora mi darete del miscredente!). Non riesco nemmeno io a spiegarmi il perché di questa stranezza: forse, dopo molti anni, sono saturo dello stile EA Sports... Scherzi a parte, giocandolo con il mouse, il gioco Microsoft mi ha colpito per la sua semplicità e per l'immediatezza: senza utilizzare il solito joypad convenzionale a 10 tasti, con i tre bottoni del "topo" sono in grado di passare e tirare manco fossi un novello "Allen Iverson". Certo *NBA Live 2000* massacra il rivale sotto ogni punto di vista, però io mi sono divertito tantissimo a giocarlo e poi, la telecronaca in perfetto "slang" yankee è la migliore nel campo delle simulazioni di basket. Presto, vi beccherete la recensione anche del calcio targato Microsoft, che non è nulla di speciale, ma è abbastanza divertente da giocare. A proposito di calcio, vi consiglio di dare un'occhiata a *Total Soccer 2000: Kick Off* è di nuovo tra noi. Sviluppato da un team svedese (non mi ricordo il nome) il gioco è praticamente identico al capolavoro del mai dimenticato programmatore inglese: non sappiamo ancora se verrà importato ufficialmente e localizzato in italiano, ma dovrebbe arrivare... Tornando alla Microsoft, vi confermiamo anche il buon exploit di *NFL Fever 2000*, simulazione di football NFL dalla grafica da urlo e dalla giocabilità non eccelsa. Visto che gennaio è il mese dedicato al Superbowl, vi consiglio l'acquisto di *NFL Blite 2000*, la conversione di un gioco da bar che ha fatto i "soliti" sfracelli oltreoceano. Anche per questo titolo ci sarà il solito discorso: difficile una recensione su PC Zeta e ancor di più una distribuzione ufficiale e non sul suolo italiano... In campo golfistico, aspettatevi a presto la recensione di *Links LS 2000*, l'ennesimo capolavoro "annunciato" dell'Access, ormai punta di diamante nel campo delle simulazioni sportive della Microsoft. Infine, per iniziare alla grande il nuovo secolo un piccolo consiglio: state lontani da *Links Extreme*: molti venditori lo "spacciano" furbescamente come il seguito di *Links LS 1999*, ma vi consiglio di lasciar perdere...
Quindi, signori, vi porgono il mio benvenuto nel nuovo millennio!



Aperto il nuovo Millennio, concediamoci una pausa di riflessione su passato, presente e futuro dei giochi sportivi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

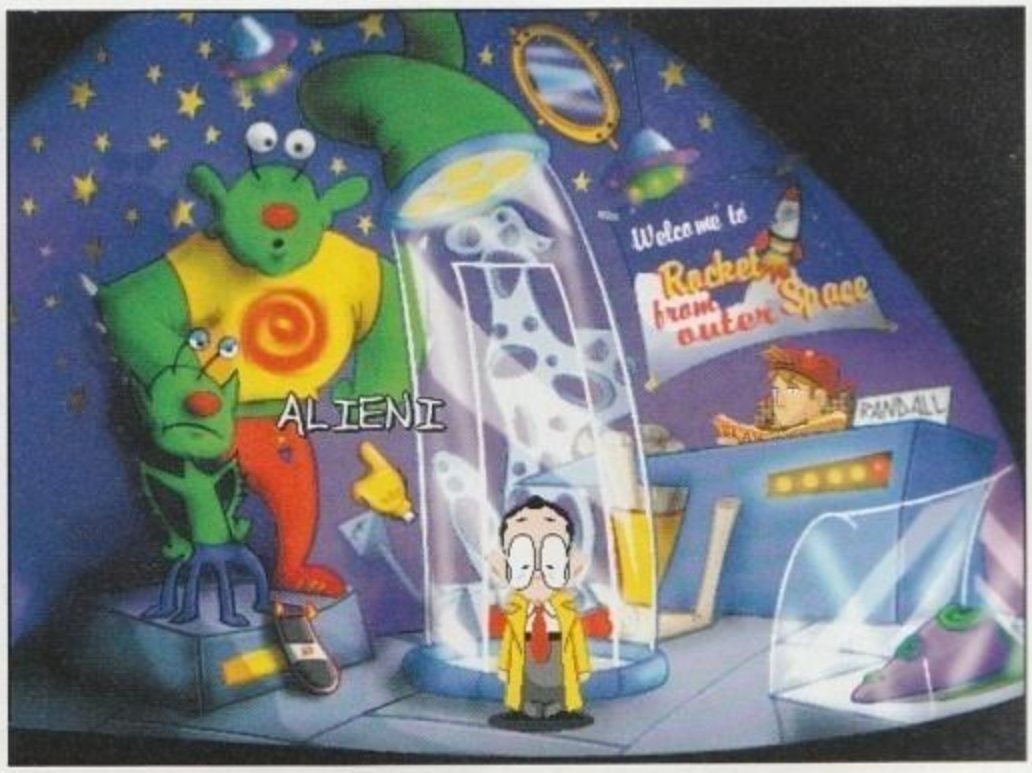
http://www.oldgamesitalia.net/

UNA QUESTIONE DI VOCI

AVVENTURE

a cura di Simone Soletta

Gabriel Knight 3 certamente non è un titolo che è passato inosservato oltreoceano. Nel bene e nel male. Nel bene perché quasi tutti concordano sulla qualità globale del gioco in questione, finalmente un'avventura grafica "vera" persa in una marea di titoli troppo teleguidati per essere considerati una vera e propria sfida al giocatore.
Alcune critiche vengono mosse, però, a un plot spesso considerato "non eccessivamente entusiasmante". Chiaro che i gusti sono gusti, ma avendo il sottoscritto sottolineato come proprio la trama costruita da Jane Jensen risulti essere uno dei cardini per il successo di questo titolo... insomma non posso che dissentire. Molti, probabilmente si aspettavano una trama più rivolta all'horror, così come avveniva in *The Beast Within. GK3*, invece, è molto più investigativo, segue la linea esoterica dei misteri di Rennes le Chateau in maniera sottile e garbata, possiede un finale che abbraccia tutte le linee considerate nel gioco e fornisce le risposte - della Jensen ovviamente - ai misteri di Rennes le Chateau. Poco importa che sia fin troppo facile capire chi sia il "cattivo" della questione. Più intrigante è invece capire i motivi che hanno attirato l'attenzione di Gabriel e di tutta una pletora di associazioni sulla cittadina francese.
Sono ancora restio a parlare nel dettaglio della trama: il timore di rovinare il gioco a qualche appassionato è grande.
Certo però si può dire che, sebbene qualche dettaglio potesse essere migliorato, a livello di plot ci troviamo davanti a un titolo eccellente. Non serve obbligatoriamente creare una trama multilivello, con intersezioni e scelte che portano a finali diversi. Anzi, a dire la verità trovo che questa impostazione, spesso, tenda ad accorciare le singole strade per giungere a uno dei finali e che la giocabilità (potrei citare anche la ri-giocabilità) non ne guadagni poi molto. Quanti si sono divertiti a cercare i vari finali di Blade Runner? Personalmente, una volta finito il gioco un paio di volte non ho sinceramente sentito il bisogno di tornare indietro per vedere scenette aggiuntive. *Gabriel Knight 3* è lineare, ma c'è molto da fare.
Personalmente mi va benissimo così.
In compenso mi è appena giunta la versione localizzata nella nostra lingua.
La prima cosa che salta all'occhio è la mancanza del fumetto introduttivo nella scatola, ma la procedura di installazione ricorda che è presente in formato Acrobat sul primo CD del gioco. E' di fondamentale importanza leggerlo, pena lo smarrimento totale.
Un peccato, perché ho sempre gradito molto la presenza di materiale aggiuntivo nella scatola e un fumetto introduttivo può essere il modo migliore per immergersi nella storia durante la procedura di installazione.
Il lavoro sulle voci, invece, è stato fatto egregiamente, ed è incredibile la ricerca che è stata fatta per associare ai personaggi voci analoghe a quelle che li caratterizzavano nella versione in lingua originale. Addirittura in molti casi mi sono trovato a pensare "ma com'è che Madeline parla italiano?", considerato che la voce è pressoché identica all'originale e che l'accento francese è stato riprodotto alla perfezione.
Peccato per Gabriel, che ha una gran bella voce ma che talvolta assume toni un po' sopra le righe. Del resto, come avevo scritto in sede di recensione, il confronto con Tim Curry è veramente ingeneroso, checché ne dicano i puristi americani, che puntano il dito sull'accento "esageratamente caratterizzato" di Gabriel (oppure, magari, sul fatto che il grande Tim è inglese...)
Forse può apparire esagerato, dopo aver dedicato 24000 caratteri complessivi a questo gioco, riprenderlo anche come tema di un'opinione. Pensavo che se questo gioco avesse avuto un buon riscontro (data l'elevata qualità dell'avventura) forse la Sierra e i suoi concorrenti avrebbero messo in cantiere nuove e bellissime avventure. L'imperfetto già ha tradito la mia delusione: pare che alla Sierra abbiano licenziato su due piedi il team di sviluppo di *Gabriel Knight 3* e che non ci siano, al momento, grandi avventure all'orizzonte. La Lucas ha, praticamente, abbandonato i suoi adepti dedicandosi ad avventure d'azione (*The Phantom Menace* e *The Infernal Machine* non lasciano presupporre niente di buono) e dalla Westwood abbiamo solo una "dichiarazione d'intenti" che non sappiamo quando e come si tradurrà in un progetto vero e proprio... tanto vale godere di questo gioco e aspettare. Del resto non abbiamo molta scelta.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'INEVITABILE FLASHBACK...

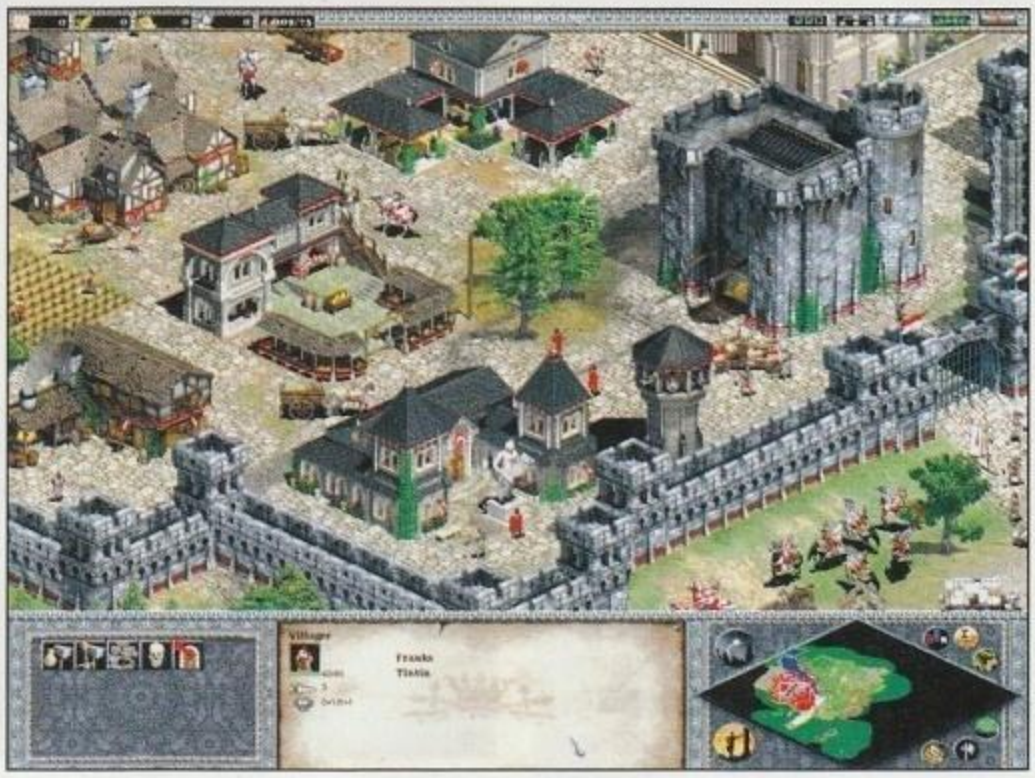
STRATEGICI

a cura di Vincenzo Beretta

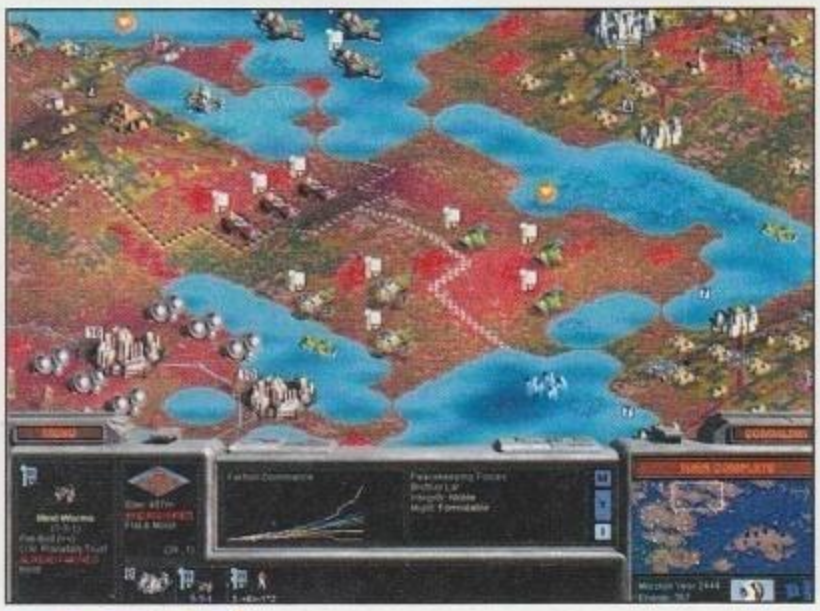
L'annuale retrospettiva dei giochi di strategia della rivista *online Gamesdomain* ha dato al 1999 il titolo di "Anno del *Sequel*". Mai come quest'anno il mercato è stato carente di titoli realmente nuovi e originali. D'altro canto quasi tutte le società con un titolo di successo sotto il braccio hanno cercato di riproporlo in forma aggiornata e migliorata. Il che non è sempre stata una cattiva cosa.

Per quanto riguarda noi, il gioco di strategia che ha "fatto" questo 1999 è stato *Age of Empires II: The Age of Kings*, un capolavoro evoluzionario piuttosto che rivoluzionario. *AoK* ha saputo costruire non solo sui punti di forza del suo predecessore (grafica, giocabilità, fascino dell'ambientazione storica...) ma anche assimilare gli aspetti migliori di tutti i prodotti concorrenti e perfino aggiungerci qualcosa di suo. Probabilmente le due novità più grosse che ha introdotto sono un sistema di combattimento in cui non esistono unità più forti in assoluto (i cavalieri macellano quasi tutto, ma provate a mandarli contro gli umili picchieri e li vedrete massacrati...) e l'eliminazione delle tattiche di *rush* grazie alla possibilità di impiegare gli umili contadini come difensori dei villaggi nelle prime fasi del gioco. Queste due "semplici" innovazioni hanno stroncato il concetto di gioco di strategia in tempo reale come frenetica applicazione di strategie preconfezionate tese alla creazione nel più breve tempo possibile dell'"ondata distruttrice", e gli hanno restituito la sua natura di gioco di manovra, equilibrio tra fattori economici e militari e impiego di armi combinate. Da queste parti non vediamo l'ora che questi concetti vengano applicati alla nuova generazione di *RTS*, con magari ambientazioni fantasy o – per gli storici più irriducibili – nella Seconda Guerra Mondiale.

Sul fronte dei "tempo reale", forse il titolo più originale e sottovalutato in Italia (non in redazione) è stato *Homeworld*. Il gioco di combattimenti spaziali non solo ha visto la prima applicazione di questo sistema di gioco in un ambiente tridimensionale "puro" (lo spazio interstellare), ma ha anche confermato ciò che il venerabile *Starcraft* aveva già dimostrato con l'espansione *Broodwar*, e cioè che non c'è nulla in grado di tenere avvinto il giocatore nella modalità singola come una trama avvincente – una qualità indispensabile nel nostro paese, dove il multiplayer su Internet non ha ancora la diffusione che si trova all'estero.



Quasi altrettanto si può dire di *Jagged Alliance 2*, un tattico in stile *X-Com* ambientato nel mondo dei moderni mercenari, dove i vari uomini sotto il controllo del giocatore hanno una caratterizzazione personale così forte da dare all'esperienza forti connotati di gioco di ruolo.



Sul fronte dei wargame troviamo una novità e una conferma. La conferma è *The Operational Art of War 2*, di Norm Koger, un sistema "aperto" che deve la sua popolarità non solo all'eccellenza delle meccaniche di gioco, ma anche alla possibilità per gli appassionati di creare nuovi scenari la cui qualità spesso raggiunge o perfino supera quella delle battaglie contenute nel gioco. Tutto ciò contribuisce enormemente alla longevità del programma, che si propone come uno dei migliori rapporti "spesa per resa" oggi esistenti tra i videogiochi.

La novità, invece, paradossalmente non è ancora uscita! Si tratta di *Combat Mission*, il wargame tattico della Battlefront.com la cui caratteristica principale è coniugare un campo di battaglia in 3D reale simile a quello di un simulatore a un sistema di comando a doppia fase (ordini/esecuzione simultanea) che ha mandato in fibrillazione gli appassionati. In tre scenari del demo sono stati giocati fino alla morte e, come scrivevamo nell'anteprima del numero scorso, i concetti di base potrebbero trovare nel 2000 applicazione in numerosi altri generi – fantasy e fantascienza inclusi.

Infine, non si può non citare uno dei giochi di maggior successo dell'anno: *Alpha Centauri* di Sid Meier, e la sua espansione *Alien Crossfire*. Mentre *Starcraft* e *Age of Kings 2* dominavano la scena, almeno verbalmente, *Alpha* è quatto quatto entrato nella *Top Ten* dei più venduti in assoluto – un'impresa ancora più clamorosa se si considera che andava contro a carri armati come *Pokemon Amore Mio* e *Barbie Mi Pitturo le Unghie dei Piedi*. Considerando l'apparente "elitarietà" di un gioco complesso e intellettuale come l'ultima creatura di Sid (per non parlare della sua natura a turni), non possiamo fare altro che sperare che il suo successo sappia portare la torcia del gioco di strategia di qualità nel nuovo millennio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PASSATO E FUTURO

GIOCHI DI RUOLO

a cura di Daniele Dellafiore

Questo mese sono apparsi sul mercato due GdR, e dato che sono gli ultimi due prodotti del decennio, non possiamo non ripercorrere, partendo da loro, il resto della produzione di questi ultimi anni...

Ultima IX è una mezza delusione, c'è poco da fare: *Ultima VII* nel lontano 1992 aveva sconvolto i videogiocatori proponendo un mondo reale in cui l'Avatar viveva le sue avventure. Spesso la differenza tra un buon gioco e uno pessimo sta solo nelle scelte che vengono compiute, per far si che il giocatore si senta veramente immerso nel mondo che gli viene proposto: non importa il motore che si usa (non parlo del motore grafico), basta saperlo usare bene e il risultato è quasi sempre garantito. *Ultima IX* ha un motore più arretrato rispetto a quello di *Ultima VII* e lo usa nel peggiore dei modi.

Troviamo tra l'altro che sia inutile sprecare tempo e fiato gridando quanto siano cattivelli alla Origin per averci consegnato un prodotto pieno di bug. Di sicuro non è corretto, ma trovo ancora meno corretto e soprattutto molto più fastidioso alla lunga il consegnarci un gioco vecchio, un gioco che è una serie di passi indietro rispetto a un prodotto di otto anni fa. I bug prima o poi si risolvono, i problemi strutturali no.

Al contrario abbiamo visto che *Torment*, pur usando un motore criticabile come quello di *Baldur's Gate*, riesce con alcuni tocchi di classe e una dose di buon senso, a diventare un titolo veramente appassionante e infinitamente più originale di quello firmato Origin. Lo stesso *Baldur's Gate* garantisce un sano divertimento con buone storie e un sacco di cose da fare. Il giudizio su di loro è senza dubbio positivo, anche se ora vogliamo qualcosa di più.

Se torniamo indietro negli anni, a parte l'epoca d'oro dei primi anni 90, dopo restano veramente poche cose: è *Fallout*, indiscusso principe dell'ultimo lustro. Resta il buon tentativo miseramente fallito di *Daggerfall*, fallito, precisiamo, non tanto per la numerosa quantità di bug, ma perché non era sufficientemente evoluto per raggiungere lo scopo che si prefiggeva, cioè ricreare un mondo. Era, in una parola, troppo piatto. Nonostante questo l'idea era ottima e purtroppo nessuno è riuscito a spingersi oltre in quella direzione, tranne forse *The Nomad Soul*, che non è propriamente un GdR, ma che offre molte caratteristiche che noi amiamo: atmosfera, interazione e storia coinvolgente, nonché un mondo apparentemente reale. Permettetemi di ricordare anche *Darklands*, un po' più vecchio degli altri giochi citati, ma comunque un grande classico.

Mi fermo qui perché vorrei passare ad altro: ci sono buone probabilità che nei prossimi mesi, uno degli argomenti più scottanti sui newsgroup dedicati ai GdR sarà: "I GdR per computer che prevedono la presenza di un master umano sono equiparabili ai GdR da tavolo?". Forse però la faccenda sarà subito accantonata nello stesso modo in cui la accantoniamo noi ora, vale a dire rispondendo "Ci interessa forse qualcosa?". Perché questa questione? Lo sappiamo tutti, suvvia. Sta per essere ultimato *Vampire*, un nuovo videogame che appunto offre a uno dei giocatori la possibilità di prendere le redini del gioco e di essere quindi lo "storyteller". I vantaggi di una simile possibilità sono subito evidenti: così facendo otteniamo una "summa" delle due "categorie" in cui il mese scorso avevamo diviso i GdR. Nei giochi in singleplayer abbiamo una trama e siamo noi i protagonisti della storia, che però resta spesso troppo rigida; nei giochi online c'è molta più libertà d'azione, ma a volte si fatica ad essere coinvolti appunto per la mancanza di una trama. In *Vampire* avremo tutte e due le cose: il mondo circostante sembrerà più vero perché i PNG saranno controllati da un essere umano e quindi tutti reagiranno in maniera verosimile alle azioni dei giocatori, che saranno più di uno e quindi ci sarà il divertimento di andare in avventura con degli amici veri, ma saremo comunque i protagonisti della storia e la dispersività tipica delle avventure proposte dai giochi online sarà solo un ricordo.

Eccoci al punto: questo sistema emula i GdR da tavolo. Quello che è importante chiedersi non è quindi se il feeling sarà lo stesso, o crearsi problemi perché giocare in rete non è come stare intorno ad un tavolo; non vogliamo una riproduzione dei GdR da tavolo perché non ne abbiamo bisogno, perché nessuno ci impedisce di riprendere in mano dadi e schede per farci una bella campagna. Noi siamo appassionati di storie, vogliamo vivere avventure e leggende, scoprire misteri, andare a caccia di mostri, sventare piani di distruzione creati da irriducibili geni del male per poi prendere il loro posto, o più semplicemente trovare una donna e stare per sempre con lei in una casetta al limitare della foresta. Vogliamo vivere esperienze e non ci interessa il modo in cui le vivremo.

Dunque salutiamo il decennio e tutti i bei giochi che ci ha proposto. Salutiamo il passato dei GdR e prepariamoci al futuro, un futuro che ci vedrà sempre online a giocare con gli amici? Speriamo di no, sinceramente vorremo sempre avere la possibilità di goderci un'avventura da soli e in santa pace...

Una carrellata sui Giochi di Ruolo che hanno accompagnato il nostro divertimento negli ultimi dieci anni e uno sguardo nella sfera di vetro per quello che il futuro ci riserva.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TSUNAMI 2265: FIRST CENTURY AFTER

Prove generali per lo sparatutto mech della Protonic Interactive: il motore grafico regge il confronto con i cartoni animati?

INFO
Genere: Sparatutto 3D
Casa: Protonic
Sviluppatore: Interno
Data di uscita: Primavera 2000

Il tempo trascorre felice nella valle di Lavarone, e la Protonic Interactive sta alacremente proseguendo nello sviluppo del suo gioco più promettente, dopo essere uscita a Natale sul mercato col divertente *Tony Tough and the night of roasted moths*.
La curiosità nel ricevere il demo giocabile di *Tsunami 2265* era molta: del resto nell'intervista a PCZETA di novembre, gli sviluppatori della Protonic non facevano mistero di dedicare gran parte del loro lavoro a questo titolo. Già dalla traccia visibile sul retro del CD, ho però intuito che la voglia di vivisezionare questo nuovo titolo sarebbe rimasta purtroppo insoddisfatta: degli oltre quaranta livelli che costituiranno l'edizione finale del gioco, il CD ne contiene solo tre... che tristezza! Per giocare alla versione completa di *Tsunami* dovremo aspettare ancora un po' di tempo (almeno questa primavera, quando spunteranno le primule e sbocceranno i nuovi amori).
Un breve riassunto per chi si fosse perso le puntate precedenti: *Tsunami 2265*, prodotto interamente italiano come concezione, sviluppo, capitale e sudore. E già qui l'applausino dovrebbe scattare spontaneo. Il gioco è uno "Sparatutto Mech" che strizza l'occhio al Sol Levante, un genere molto seguito ed apprezzato con degni ed importanti titoli predecessori nel mondo dei videogiochi, come il sottovalutatissimo e divertente *Shogo*.

Ecco l'enorme ventola che tanto ci ha piacevolmente stupiti.

Nel valutare questi livelli dimostrativi non ci soffermeremo sull'esperienza di gioco, che al momento rimane ampiamente incompleta, ma piuttosto sul suo interessante aspetto grafico e decorativo che è gestito dal motore proprietario "Truman Space". Il suo pregio principale è visibile all'istante e si chiama "Cartoon Shader". Questa proprietà calza alla perfezione con l'idea di Protonic di realizzare un gioco che fornisca un impatto visivo analogo a quello dei cartoni animati giapponesi.
L'idea non è per niente malvagia per una serie di motivi: dal punto di vista commerciale, il boom del manga e dell'animazione giapponese è abbastanza incisivo da garantire per *Tsunami* l'interessamento sia della prima generazione televisiva degli anni '70/'80 che della nuova generazione che in questi ultimi anni si è avvicinata a tali forme d'arte.
Dal punto di vista grafico si tratta di una promessa che si discosta dai soliti tentativi di imitazione della realtà spacciati per "ambiente realistico" cui spesso ci troviamo di fronte (anche un titolo molto coinvolgente come *Nomad Soul*, pur avendo alla base un buon motore 3D e delle buone architetture, crolla senza possibilità di riesame nei primi piani dei personaggi, troppo legnosi e spigolosi e stranamente piatti nonostante l'abbondante numero di poligoni).
L'idea di non voler imitare la realtà, ma di interpretarla tramite una forma espressiva nota e consueta a tutti, è stuzzicante, e la visione del livello "Discarica" di *Tsunami* dà molte speranze a riguardo.

Orca01 si aggira nei sotterranei con passo pesante..

ANGEL

Come riconosciamo lo stile cartoon di questo livello in ambiente chiuso? Osservando l'azzurro Mech modello Orca01 che stiamo pilotando, notiamo subito gli inconfondibili contorni neri che segmentano le sue parti; il secondo colpo d'occhio è tutto per la colorazione: piena, decisa e senza sfumature, modellata da ombre a due colori che

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

aggiungono profondità ai movimenti del robot. Lo sfondo (una serie di canali sotterranei) è ben integrato con i soggetti di gioco sia nei colori che nella resa: ce ne accorgiamo nel momento in cui la nostra strada viene sbarrata da un'enorme ventola di metallo. Immaginiamo i modi in cui viene rappresentato il metallo nei videogiochi: texture grigie in gradazione, riflessi di luce ed eventuali artifizi tipo il bump mapping che potrebbero esaltarne la superficie... la ventola in questione ha apparentemente poco di tutto ciò, e nella sua semplicità è la prima piena conferma che *Tsunami* assomiglia molto ad un cartone animato: a questo punto le parole servono poco, e quindi rimandiamo all'eloquente immagine riportata in queste pagine.

ATTACK

L'arrivo di droidi nemici risolve gli eventuali ultimi dubbi: anche loro sono coerentemente integrati con l'ambiente circostante. Per *Tsunami* è stato scelto un sistema di puntamento automatico: nell'attesa della versione finale del gioco, sulla quale valuteremo la giocabilità e la difficoltà di tutto l'insieme, ci limitiamo a sottolineare che quando saremo nella corretta direzione di attacco, la mira inquadrerà temporaneamente lo scheletro (ossia i contorni) del droide prima in rosso e poi in verde, aggiungendo quel tocco di "visione dalla cabina di pilotaggio" che sostanzialmente ci viene negata dalla terza persona.

Tsunami promette anche qualche componente avventurosa e in alcune fasi di gioco dovremo abbandonare la guida del Mech di turno per muoverci a piedi. Abbiamo sperimentato un altro livello interno per vedere da vicino il protagonista del gioco (nella versione definitiva potremo scegliere tra Neon, il ragazzo, e Naoko, la ragazza, influendo sullo sviluppo della storia).

Poiché anche qui non troviamo niente da obiettare sulla resa cartoon, ci permettiamo di trovare il pelo nell'uovo relativamente alla visuale posteriore di Neon che non ci ha abbagliato: siamo tutti vittime predestinate del fisico perfetto di Lara Croft, e forse sarebbe anche ora di rivisitare certi canoni estetici troppo scontati... Questo giro di parole per dirvi che a nostro avviso la caratterizzazione grafica del personaggio giocante è un po' meno d'effetto rispetto quella dei Mech: Neon ha le spalle a bottiglia e un fondoschiena poco proporzionato (voi guardate Lara? lo guardo Neon!). Non si tratta certo di una svista, poiché guardando alcuni filmati del gioco, risulta chiara la scelta di caratterizzare graficamente i personaggi umani con delle proporzioni un po' sfalsate (mani enormi, gambe lunghissime): prendiamo atto di questo fatto ed intendiamolo come una interpretazione tutta italiana di alcuni stereotipi giapponesi alla quale dobbiamo adattare il nostro occhio.

STRUTTURA DI GIOCO

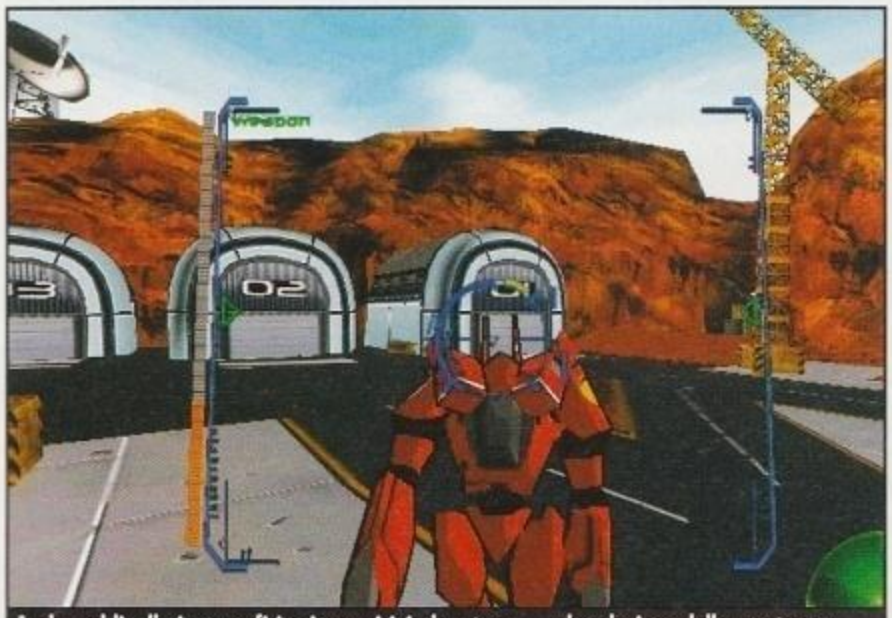
Tsunami è strutturato in 45 missioni, ciascuna col proprio fine da raggiungere: nella gran parte di esse non dovremo altro che preoccuparci di eliminare a colpi d'arma da fuoco i droidi nemici; altre missioni si alterneranno con elementi adventure o sessioni di guida. La storia che fa da sfondo a *Tsunami 2265: The first century after* e alle gesta dei due protagonsiti Neon e Naoko può essere definita come il classico plot di un videogioco che manifestamente cerca di attingere a capolavori del calibro di Robotech, Macross ed Evangelion. In particolare, la possibilità di scegliere se procedere nel gioco con l'uomo, Neon, o la donna, Naoko, influirà sugli sviluppi della trama, svelando una storia complessa, totalmente comprensibile solo dopo aver terminato il gioco in tutte e due le modalità.

la mira automatica ha agganciato il nemico..presto di lui avremo solo il ricordo!

RITORNO ALLA NORMALITA'

Se credevate di trovarvi di fronte a un emulo di *Dragon's Lair* in 3D, beh... avete sbagliato titolo... *Tsunami* non è affatto un cartone animato "interattivo"; piuttosto è basato su un concetto di 3D particolare ed innovativo: in alcuni aspetti del gioco (soprattutto nei livelli in ambiente esterno), abbiamo notato un ritorno alla normalità dei classici sparatutto, probabilmente per la difficoltà di organizzare i vari piani di visione (le montagne rocciose sullo sfondo hanno ben poco del disegno animato). Inoltre consideriamo che, mentre può risultare più semplice realizzare graficamente un Mech con le sue dinamiche elefantesche, i movimenti e le espressioni umane sono ancora un ostacolo sfaccettato, e la loro reinterpretazione tramite il cartone animato (re del 2D) non è cosa semplice. Intanto consoliamoci con i Full Motion Video di *Tsunami*... quelli davvero sembrano arrivare direttamente dall'acetato!

Elena Avesani



Anche nel livello in superficie siamo vicini al cartoon... ad esclusione delle montagne sullo sfondo.

VIDEOGIOCO E CARTONE ANIMATO: AMANTI LONTANI?

Nel lontano 1983, le sale giochi erano costellate di semplici pixel...carini, ma scarni. Deflagrante è stato l'impatto di *Dragon's Lair* (c'eravamo anche noi!): un cartone animato interattivo, colonna sonora e parlato mai sentiti prima di allora, poca interazione, ma un godimento per i nostri occhi davanti a questa idea fantastica disegnata da Don Bluth...Poter riprodurre tale meraviglia sui PC sembrava impossibile... ed effettivamente qualche versione per le macchine casalinghe apparve nel corso degli anni, sia per Amiga che per PC, ma non offriva lo stesso coinvolgimento grafico dell'originale coin-op sul quale molti di noi hanno speso fior di pezzi da cinquecento lire (un'enormità, per l'epoca). Solo ultimamente, grazie alla tecnologia del DVD, la Digital Leisure ha creato due versioni (per DVD-Video e DVD-Rom) di *Dragon's Lair I* e *II* e anche di *Space Ace*, finalmente fedeli all'orginale coin-op (Distribuiti da Leader, interessante soprattutto la prima avventura del prode Dirk che contiene, sullo stesso DVD, anche *Space Ace*, sbloccabile con un supplemento di prezzo). Una iniziativa per i nostalgici, ma anche un filo di speranza per chi vedrebbe nel cartone animato interattivo una via da percorrere nella strada dei videogiochi... Intanto accontentiamoci del fatto che l'animazione cinematografica si sposti verso bellissime creazioni 3D in computer grafica (Toy Story e Bug's Life vi dicono qualcosa?), a sottolineare che finché si tratta di essere spettatori passivi le tecnologie riescono a dare il meglio, ma quando entra in campo l'interattività i problemi si moltiplicano. Dovremo scordarci di stringere davvero la mano a Roger Rabbit?

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TITANIUM ANGELS

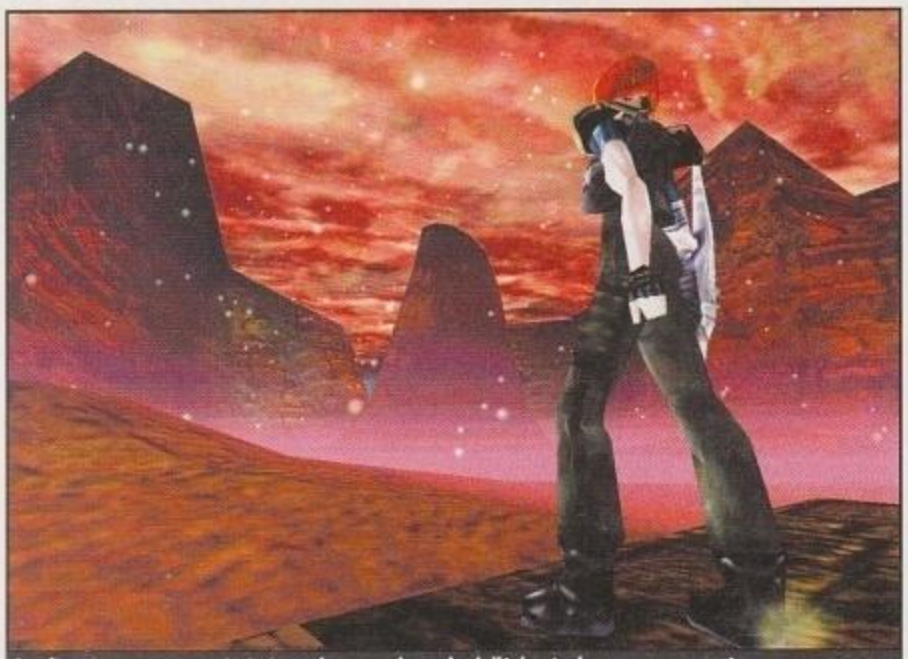
Non vi sono bastati *Requiem* e *Soul Reaver*? Ok, ecco per voi nuovi angeli in svendita...Anche la SCI si butta nel campo della New Age? Beh no, perché gli angeli in questione sono tutt'altro che rassicuranti e di sicuro non praticano musicoterapia.

INFO

Genere: Arcade/Adventure
Casa: SCI
Sviluppatore: SCISito Web:
Data di uscita: Primi mesi 2000

A prima vista Carmen Blake sembra tenera come un torrone stantio.

TA è un action adventure in cui potremo vestire i panni lerci ed unti della bella Carmen Blake, meglio conosciuta come The Kindred, una pericolosa cacciatrice di taglie, sempre in sella al suo Titan, una specie di ragno meccanizzato, un massiccio mezzo d'assalto con una propria intelligenza artificiale. Teatro delle nostre scorribande sarà Kai'Tin, un mondo futuristico alternativo, in cui la solita razza aliena sta tentando di piegare l'umanità al proprio volere. A noi toccheranno tutti i lavori sporchi, tutto quello che gli agenti di polizia hanno il buon gusto di rifiutare. La storia inizierà accedendo al DreadWeb, una sorta di bancarella virtuale dove vengono notificate e messe all'asta delle missioni, ognuna col proprio prezzo e coi propri rischi. Far fuori il dittatore Elegia Furie? Mmmh, interessante. Sarà, infatti, quello il nostro scopo. Un click su "Accept Bounty" e si parte. Ma non prima di aver scelto l'arsenale più adatto alla bisogna. Proprio come Lara Croft o Big Jim, la nostra Carmen sarà perfettamente snodabile. La vedremo correre, saltare in vari modi, compiere evoluzioni in aria, arrampicarsi e usare al meglio tutto il suo equipaggiamento di guerra. Ma anche il prode Titan potrà dilettarsi in corse, salti, scivolate e collaudare tutta la sua avveniristica artiglieria. Lo stile del gioco sarà assolutamente eclettico, visto che ci porterà a risolvere enigmi, compiere acrobazie per superare ostacoli, arrostire gli alieni in un granguignolesco carnaio o combattere in delicati duelli uno contro uno. Naturalmente potremo dividerci i compiti (e il premio finale) con altri amici, visto che *TA* sembra pensato apposta per il gioco cooperativo, e per il multiplayer in generale (fino a 8 giocatori via Internet, LAN e modem). Ma potremo anche improvvisare una battaglia tutti contro tutti in una delle numerose arene appositamente create per questo tipo di sfida. Tornando al single play, c'è da dire che finalmente, come ho già ho accennato prima, il nostro nemico numero uno sarà la stirpe di alieni invasori e non, per fortuna, il sistema di telecamere che ci ha fatto incarognire non poco in altri titoli del genere. La SCI si fregia di aver creato un sistema di riprese assolutamente intelligente, e da quello che abbiamo visto sembra che un gran


I poligoni non sono tantissimi, ma la neve che cade dall'alto è altamente suggestiva.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lavoro sia stato fatto sotto questo aspetto. Potremo tra l'altro skippare da una visuale in terza persona tipica degli arcade/adventure a una in soggettiva stile sparatutto.
Assolutamente convincente è la caratterizzazione "dinamica" della nostra eroina, che varia quando ammalata, stordita o demoralizzata. All'altezza è anche la realizzazione dei 16 livelli di cui il gioco si compone, che vanno da sperdute caverne nel cuore del pianeta, a crateri in eruzione, per poi portarci a psichedelici castelli di ghiaccio nel cielo. L'arsenale poi, farà la felicità di ogni guerrafondaio, visto che sembra davvero uno dei più completi che si siano mai visti, pensato appositamente per venire incontro a ogni tipo di approccio ai combattimenti, senza lasciar fuori nulla di quello che può essere nei desideri del giocatore. Troveremo poi una buona varietà di nemici, ognuno dei quali si distingue radicalmente dagli altri quanto a tattiche di combattimento.
Durante il nostro peregrinare saremo affiancati da uno spirito guida, che ci fornirà di puntuali e saggi consigli su ogni problema che ci appresteremo ad affrontare. Il motore del gioco sembra essere molto valido. Da quello che ho potuto vedere riesce a gestire brillantemente gli spazi aperti, mentre l'implementazione del bump mapping sembra essere ancora un po' acerba. Troveremo in *TA* nebbia e ombre volumetriche, un massiccio uso dell'illuminazione dinamica, e texture sempre varie e dettagliatissime. Buona anche l'implementazione dei fenomeni atmosferici, brillante il passaggio dalla neve alla pioggia. Un motore molto performante quindi, che ha la sua unica pecca nell'impossibilità di gestire superfici curve e grandi quantità di poligoni. L'unica critica che mi sento di smuovere al gioco riguarda la musica che accompagna la versione dimostrativa di *TA*. Il solito temetto epico "standard". Basta! Fra un po' ce lo troveremo anche in AutoCAD! Il gioco dovrebbe essere in uscita imminente sia per PC che per PlayStation.

Alessandro Gori

Sembra la sorella maggiore di Milla Jovovich de Il Quinto Elemento. O forse il fratello?

Titan, il buon vecchio simpaticone motorizzato.

ANGELI & CELLULOIDE

Vuoi perché da Costanzo si parla di New Age una puntata sì e una no, vuoi perché il buonismo alla Fazio è ormai imperante, gli angeli hanno invaso anche il grande e piccolo schermo. Scordatevi "Il Cielo Sopra Berlino" di Wim Wenders: gli angeli in pellicola targati '90 sono patetici, ruffiani, appiccicosi e, per sfortuna, immuni a ogni buono zampirone. Ecco cosa evitare come la peste:

UNO SGUARDO DAL CIELO – di Penny Marshall
Poveri illusi che siamo! Credevamo che la Marshall avesse consumato tutta la sua melassa per Risvegli, ma la sua scorta sembra inesauribile. In questo film Denzel Washington interpreta un angelo burlone, scanzonato, sbarbinamente alternativo ma politicamente corretto, che si prende una sbandata per la tenerissima Whitney Houston. Un film all-black (c'è anche Lionel Ritchie) zuccheroso e patinato, tratto da un romanzo di Robert Nathan e remake del bel La Moglie Del Vescovo (con un grande Cary Grant). Se avete lo stomaco di guardarlo, munitevi di insulina, perché qui il caramello è tanto. Un film insostenibile.

CITY OF ANGELS – di Brad Silberling
Oooh, che bello! Nicholas Cage con le ali che si innamora di quella bella ragazza della porta accanto di Meg Ryan.
Quant'è bella la vita! Meg Ryan ormai è insopportabile, ingabbiata nel suo personaggio di romantica smorfiosetta (ha provato a variare nel pessimo Il Coraggio Della Verità, ma ha fatto fiasco), e il film è uno dei più edulcorati, ruffiani e furbi che si siano mai visti negli ultimi anni. Ma che ha fatto l'interprete di quel capolavoro che è Via Da Las Vegas, per meritare di ritrovarsi in un filmaccio come questo? Che Hugh Grant si sia ritirato all'ultimo momento?

MICHAEL – di Nora Ephron
Un John Travolta redivivo interpreta un angelo donnaiolo, pieno di vizi, grassoccio ma, sotto la scorza, anch'egli politicamente corretissimo. Andie MacDowell, bellissima, ricicla il suo personaggio a metà strada fra Sandra Bullock e uno scaldabagno.
Una commedia piena di situazioni già viste e luoghi comuni in quantità, molto demagoga e fintamente non convenzionale. La melassa è garantita dalla regista di This Is My Life, Insonnia D'Amore e C'è Posta Per Te.
Ad Andrea Maderna è piaciuto, ma non fa testo visto che il Giopep è troppo di manica larga e l'unico film che non gli è piaciuto è "A Letto Con Madonna". Comunque il meno peggio del quartetto di film angelici.

IL CORVO: LA RESURREZIONE – di Peter Dashkevytch e William Gereghty
Distribuito come terzo capitolo di una delle peggiori saghe che si siano mai viste, è in realtà l'episodio pilota dell'omonima serie televisiva americana.
Ha tutti i difetti del primo film – che già sono tantissimi - e riesce a trovarne di inediti. Aspettatevi comunque tutti i tòpoi della saga: maledettismi da Ipermercato, sbarbinate adolescenziali a go-go, frasi da diario di tredicenne disadattato ("Non può piovere per sempre"), musiche e situazioni furbe, decadentismo tanto per gradire, amore e morte, bene e male, polenta e salsiccie. Senza contare gli attori: espressivi come una Nicoletta Braschi impagliata. Insomma, un angelo sì caduto, ma caduto – guarda un po' - nella maniera più trendy possibile. Difficile trovare di peggio.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAPHICS

DVD

SOUND

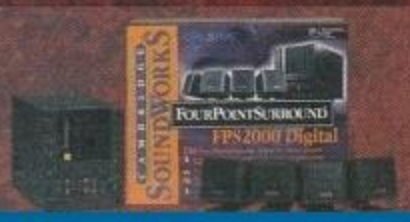
SPEAKERS

CD-RW

Digital music
Home cinema
Internet
Games

Vivi l'emozione

© Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl



Entra nel gioco! Prova Sound Blaster Live! con gli altoparlanti FourPointSurround e verrai catapultato al centro dell'azione. Non cercare altro se vuoi il suono più realistico in assoluto e gli effetti Environmental Audio - la più potente tecnologia audio per PC.

Live the experience

CREATIVE®

WWW.CREATIVE.COM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sparatutto in soggettiva

ATTIVIAMO IL FLUSSO CANALIZZATORE

Immediatezza. Coinvolgimento. Immersività totale.

Sono le promesse del più fortunato tra i generi, quello che vanta il maggior numero di interpretazioni negli ultimi anni. Ne è passata di acqua sotto i ponti, da quando quell'incredibile esperienza chiamata *Wolfenstein 3D* timidamente si insediava tra i dati dei nostri dischi rigidi. Era un primo approccio, una pietra miliare che segnava una svolta nel mondo dell'azione su PC. Niente è stato più come prima. Poi venne *DooM*... e fu ancora peggio! Uffici trasformati in arene multiplayer con i capi a cercare di capire come mai tutti si fermassero oltre l'orario di lavoro accanendosi per completare la relazione per il giorno dopo.

Come spesso accade, però, l'evoluzione del genere non ha portato che poche innovazioni. Anche se oggi siamo abituati all'eccezionale freelook via mouse; alle armi devastanti negli effetti e nell'aspetto grafico; immersi in ambienti tridimensionali dettagliatissimi; impegnati a combattere con avversari sempre più intelligenti (oppure, massimo piacere, in rete contro avversari umani nella forma ma disumani nell'abilità); possiamo notare che, nella maggior parte dei casi, l'idea alla base del gioco non è poi molto differente... spara, spara e ancora spara, fino alla fine del livello per poi ricominciare. Le schede acceleratrici hanno permesso agli sviluppatori di inserire ogni mirabilia grafica ai giochi, dimenticando di destinare parte delle risorse mentali all'innovazione. Il futuro pare però mostrare nuove idee, nuove iniziative, nuovi titoli che cercano di innovare quel tanto che basta per evitare il paradosso di produrre un prodotto in tre dimensioni che risulti, allo stato dei fatti, completamente e indiscutibilmente piatto.

Nel 1885, in un fumoso saloon di Hill Valley - California, "Doc" Hemmet Brown, ebbe a dire: "Il futuro, il futuro... quanto potrei parlarvi io del futuro!". Beh, il futuro non è distante, basta voltare pagina...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOLDIER OF FORTUNE

Più violento di Kingpin, più spettacolare di Quake 3 Arena, il nuovo gioco della Raven promette un lago di sangue!!

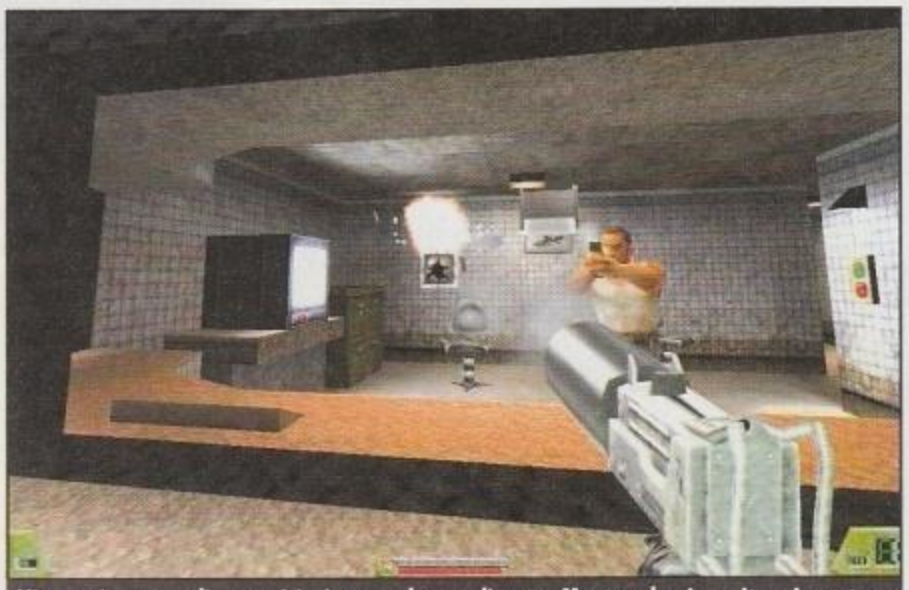
INFO

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Activision
Sviluppatore: Raven Software
Data di uscita: Febbraio 2000

Il nemico a sinistra indossa una mascherina antigas. Potremmo sfilargliela con un solo colpo senza che quasi se ne accorga, soprattutto utilizzando un fucile di precisione o il fido coltello che sempre ci accompagna.

Raven Software è un nome che meriterebbe di essere stampato vividamente nei pensieri degli appassionati di videogiochi, ormai al pari dei "grandi" soliti noti orami sulle labbra di tutti. I tempi in cui Raven era sinonimo di "quelli che prendono gli engine di id Software e fanno uscire un clone (magari fantasy) dello sparatutto id di "turno" è ormai lontano e la dimostrazione di forza creativa data un anno fa con il bellissimo *Heretic II*, dovrebbe suggerire il livello di maturità raggiunto da questo team. Smessi i panni di fantasy house, il dopo *Heretic II* di Raven fu annunciato parecchi mesi or sono come un gioco totalmente centrato sul realismo, che avrebbe fatto vestire i panni di un mercenario alle prese con missioni ad alto rischio in tutto in tutto il mondo; fu anche detto da Activision, publisher del gioco, che per l'occasione sarebbe stato acquisito il diritto di usare come nome e logo per il gioco, quello di una nota rivista americana che si rivolge a un pubblico militare, paramilitare e appassionato d'armi: *Soldier of Fortune*.

I mesi sono passati e le cartelle stampa, gli annunci, le interviste online, le prime immagini si sono succedute a buon ritmo, il flusso d'informazione su *Soldier of Fortune* è stato ampio e costante: ma solo ora che c'è stata la possibilità di provare in prima persona una versione OEM del gioco (che negli USA verrà distribuita in bundle con un mouse), s'è compresa la portata del progetto della Raven, un titolo che senza dubbio rappresenterà un ulteriore balzo in avanti epocale per la storia di questa software house. Si parlava di realismo poc'anzi, ma non è solo questa la chiave di lettura del progetto *SoF*: spesso si attende fra i fan dei videogiochi la svolta che porti questo mezzo di divertimento alla dignità che ormai cinema, televisione hanno da tempo assunto e lo stacchi dall'idea di "cosa da bambini" che ancora in parte aleggia nella società odierna. Probabilmente *Soldier of Fortune* non sarà (da solo) questa svolta, ma è un gioco che insieme ad altri (vedi *Messiah* o *Urban Chaos*) contribuirà al dibattito in tal senso, ponendosi chiaramente, senza ipocrisie, come un'opera creativa destinata a un pubblico adulto, e ovunque nei prossimi mesi si vorrà discutere del videogioco quale media che ha diritto di rivolgersi anche a un pubblico solo adulto. Allora, il nome di *SoF* comparirà abbondantemente, perché se vi sono parse copiose le parole spese per titoli come *GTA 2* o *Carmageddon*, preparatevi a una grandinata di polemiche. A che deve tutto ciò *Soldier of Fortune*? Tre passi indietro e procediamo con ordine...


L'interazione con gli oggetti è piuttosto ben realizzata. Mentre alcuni monitor si prestano bene per il tiro al bersaglio, altri come quello azzurro sulla sinistra possono essere utilizzati per controllare la situazione in altri luoghi del livello (caratteristica già vista in *Sin* e *Klingon Honor Guard*, tanto per citarne due).

La metropolitana di New York è notoriamente un luogo poco raccomandabile, se poi ci si mette anche una banda di terroristi punk...

VITA DA MERCENARI

Soldier of Fortune è nato con l'obiettivo di portare in forma interattiva, la realtà di un odierno mercenario, figura assai attiva nello scenario mondiale, ma che vive per la maggior parte delle persone, in quel sottobosco di sussurri a metà fra la finzione cinematografica e le leggende metropolitane. Per rendere al meglio l'esperienza e l'atmosfera che si respira in un'azione da soldati di ventura, la Raven si è avvalsa della collaborazione di "uno del

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mestiere" John Mullins, che ha verificato e garantito che quanto si vede e sperimenta nel gioco, si avvicini il più possibile all'esperienza reale di un mercenario in azione; John Mullins inoltre da nome - cognome (e pensiamo molto del carattere) all'alter ego virtuale protagonista di *SoF*. Per altre considerazioni su quanto coincidano realtà e fiction videoludica e per approfondire tutto quanto è background di *Soldier of Fortune*, si faccia riferimento all'intervista che lo stesso Mullins ha rilasciato in esclusiva a PC Zeta. Spazio ora alle prime impressioni sul gioco.

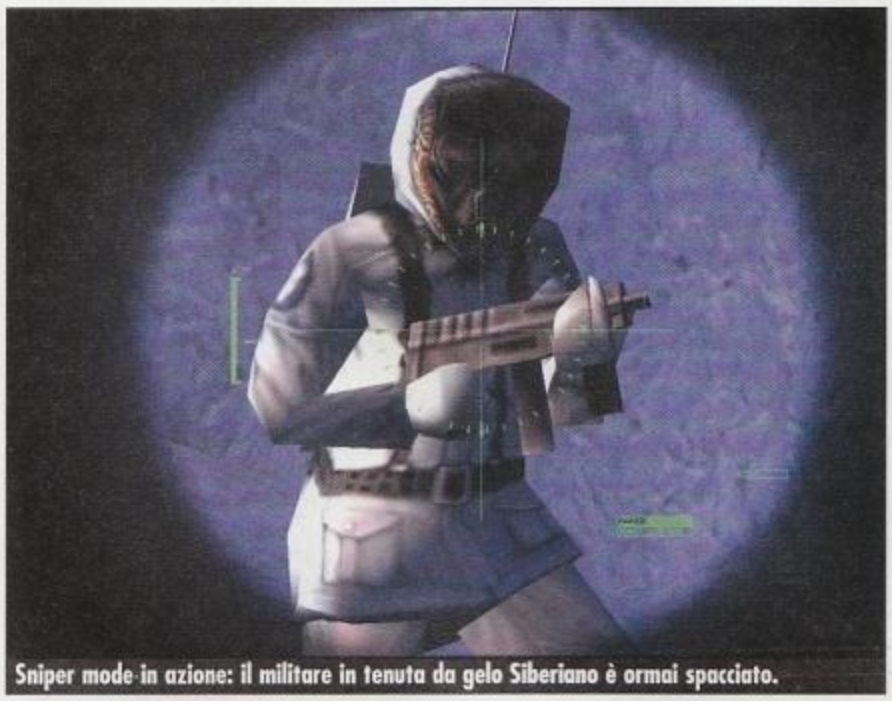
TI SPEZZO IN DUE... O IN VENTISEI?

SoF è uno sparatutto 3D duro e puro, non solo per le vicende che narra, ma soprattutto per la scelta di dare grande importanza all'azione, relegando in secondo piano elementi adventure o RPG che, ormai moda, costellano quasi tutte le recenti produzioni. D'altra parte è vero che dopo *Half-Life* nessuno shooter può esimersi da qualche tocco cinematografico che in *SoF* emerge particolarmente nelle introduzioni alle missioni (realizzate con l'engine 3D del gioco) e nella scelta di alcune ambientazioni (si veda per esempio la missione con la bomba da disinnescare sul convoglio ferroviario in corsa) che molto s'ispirano a quanto il grande schermo ha mostrato nei grandi film d'azione degli ultimi anni.

Il motore grafico di base del gioco è quello di *Quake II* o meglio di *Heretic II*, un engine, ricorderete, che già un anno fa sembrava irriconoscibile rispetto all'originale targato id, tante erano le nuove caratteristiche implementate. La necessità di riprodurre al meglio situazioni di combattimento realistiche e relative conseguenze, ha portato la Raven a dover sviluppare molte nuove routine in numero tale che hanno costituito un engine nuovo, denominato GHOUL, che si affianca al motore grafico di base (è già stato testato internamente anche in congiunzione con l'engine di *QIII*) e lo arricchisce di caratteristiche molto importanti fra cui spicca, la possibilità di far "indossare" ai modelli dei personaggi alcuni accessori come zaini, occhiali, maschere, cappelli, che saranno vincolati al modello 3D principale del corpo quando serve, ma potranno essere staccati o volare via se la realtà fisica degli eventi lo richiede. Altra funzione principale del GHOUL engine è la capacità di gestire un modello o un oggetto, fino a 26 aree sensibili. Nell'apparentemente innocua frase che precede, è racchiusa tutta la deflagrante potenza espressiva delle scene di violenza di *Soldier of Fortune*: ventisei aree sensibili, riportate su un corpo, si traducono nel fatto che John Mullins "versione virtuale" potrà letteralmente fare a pezzi i propri nemici. Si vedranno situazioni per cui, ferendo il terrorista di turno a un piede questi comincia a saltellare sull'altro, oppure ferendolo alla coscia fugga per ripararsi dal fuoco zoppicando vistosamente o ancora sparando alla mano ove un nemico impugna un'arma, egli, ferito, la getterà a terra scuotendo la mano in modo assolutamente realistico.

Parlando di grafica, ma restando sui modelli dei personaggi, si distingue il dettaglio dei volti, mentre è impressionante la capacità di ogni nemico di reagire allo status degli eventi con una diversa espressione facciale, solitamente di alterigia, quando si sente forte del tuono delle sue armi, di paura e terrore, quando è l'arsenale di Mullins ad aver cantato più forte.

Il resto del comparto, che dovrebbe lustrare le pupille, riesce pienamente nell'intento, nonostante l'età sulle spalle dell'engine di *QII*, grazie soprattutto a un fantastico lavoro di design 3D dei livelli e a un'ottima scelta di texture; non da meno è il comparto audio che oltre a supportare le API 3D versione 2.0 di Aureal e Creative Labs, si mette in evidenza per una gestione dinamica della colonna sonora (una tecnica simile all'IMUSE di LucasArts) che da un accompagnamento standard, si fa improvvisamente incalzante quando la situazione di gioco s'infiamma.

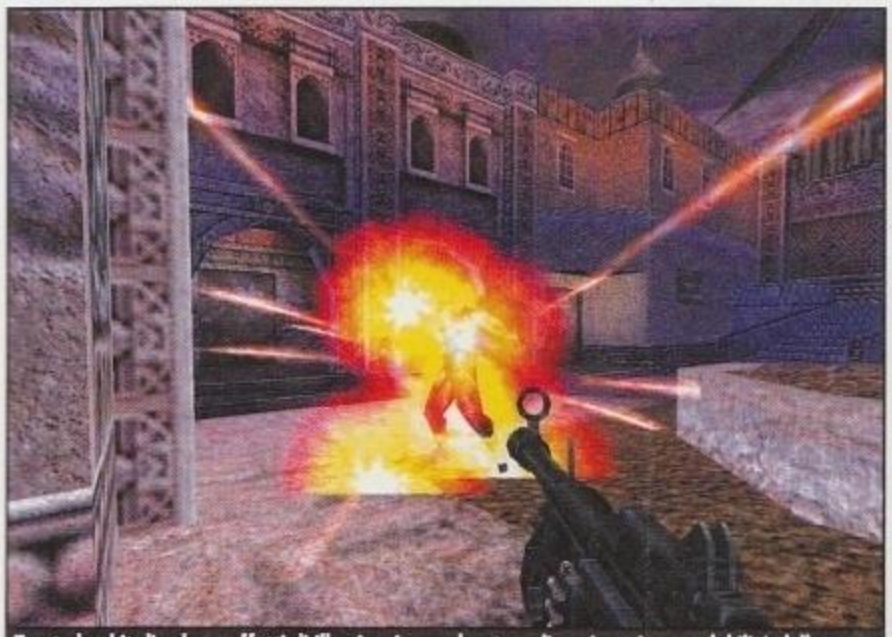

Sniper mode in azione: il militare in tenuta da gelo Siberiano è ormai spacciato.

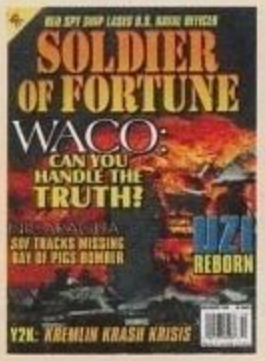
Ditemi se nel vecchio *Quake II* avete mai ammirato uno scorcio simile!

MISSIONE COMPIUTA

Lo spazio dedicato a questo primo incontro ravvicinato con *SoF* volge già al termine: eppure quanto narrato fin qui rappresenta solo una piccolissima frazione del bagaglio ci caratteristiche ed emozioni che il gioco promette di portare con sé. Solo un accenno ancora, prima di concludere, sul multiplayer, che dovrebbe comprendere un mix di modalità, in parte analoghe a quanto visto finora in titoli come *QII* e *QIII* (quindi Deathmatch e Team Deathmatch e Capture the Flag) o in *Team Fortress Classic* (dovrebbe esserci un modalità simile a "Caccia la Presidente", si veda in merito al recensione di *TFC* su questo stesso numero). Appuntamento alla recensione, che speriamo di proporvi al più presto, in cui s'approfondiranno nel dettaglio gli aspetti fin qui accennati e in cui si troveranno le valutazioni di PC Zeta, anche sugli scottanti argomenti in tema di violenza che questo gioco ben si presta a suscitare.

Matteo Camisasca


Trentadue bit di colore, effetti di illuminazione colorata e dinamica, piena scalabilità delle texture (bellissime): in poche parole le caratteristiche basilari dell'engine di *Soldier of Fortune*.



IL MAGAZINE

Prima di essere un videogioco, Soldier of Fortune è stata ed è una rivista mensile specializzata che tratta temi militari, svela i retroscena di azioni armate nei luoghi più caldi della terra, propone recensioni di armi di ogni tipo. Il numero di dicembre '99 di cui si mostra la copertina qui a fianco, per esempio, propone fra le altre cose, una recensione della pistola Glock, una recensione del pugnale in dotazione ai Ranger aviotrasportati del Belgio e un approfondimento sull'assalto alla fattoria di Waco, in Texas, avvenuta qualche anno fa. Farcisce il tutto un sacco di pubblicità di pistole, giubbetti antiproiettile, "coltellini svizzeri" e altre amenità simili. Negli USA è venduta a 4 dollari e 95 centesimi, ma si trova facilmente anche in Italia nelle edicole ben fornite di stampa internazionale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

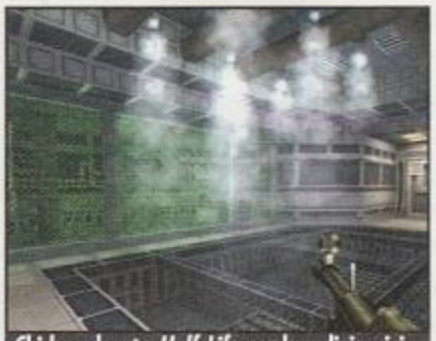
INTERVISTA

La vita del mercenario, il videogioco, "Salvate il Soldato Ryan" visto da un esperto in materia... Ringraziamo John Mullins per aver risposto alle nostre domande, tratteggiando in poche righe, eppur così efficacemente, una realtà tanto particolare, ai più totalmente estranea, qual'è quella che appartiene alla sua esperienza di vita.

Il GHOUL engine permette di portare il realismo delle situazioni a livelli che per alcuni sorpassano la soglia del buon gusto.

PCZETA: Signor Mullins, può spiegarci chi è e quali sono le sue esperienze di combattimento?

Mullins: *Sono un veterano. Ho alle spalle vent'anni di servizio nelle Special Forces (i cosiddetti Berretti Verdi), con tre tour in Vietnam, uno dei quali era costituito da missioni segretissime in Cambogia e nel Laos. Successivamente fui impiegato in tour nell'America Centrale e Meridionale, in Medio Oriente e in Europa. Alcune di queste operazioni erano "operative": contro terroristi, in azioni di guerriglia, contro narcotrafficanti e soldati speciali del Blocco Sovietico. Quando non eravamo in azione ci preparavamo, molto spesso in compagnia di soldati appartenenti a nazioni amiche.*
Lavorare con in vostro Battaglione Sabotatori a Verona rappresenta uno dei miei ricordi più cari. Dopo il congedo non mi sentivo ancora pronto ad appendere la pistola al muro, e quindi ho continuato a lavorare per altri "principali".


Chi ha adorato *Half-Life* per la pulizia visiva degli ambienti, troverà in *SoF* motivi per lustrarsi ulteriormente gli occhi.

PCZETA: Nella vita reale e in situazioni reali, quando e come i servizi offerti da soldati come lei possono risultare utili? Chi sono i vostri datori di lavoro e quali sono, in genere, i compiti che siete chiamati ad assolvere al giorno d'oggi?

Mullins: *Ogni qual volta si presentano missioni in cui il governo, per una ragione o per l'altra, preferisce evitare un coinvolgimento "ufficiale", possiamo essere chiamati. Altri lavori che siamo in grado di assolvere possono riguardare la protezione di VIP, recuperi di persone rapite, la sicurezza di installazioni ad alto rischio, sicurezza aerea, il recupero di bambini sequestrati e, magari, la guida di truppe indigene in battaglia, come sta avvenendo in questo momento in Sierra Leone. Lavoriamo per il governo (non necessariamente il nostro), grandi società e privati. La cosa interessante del mio lavoro di oggi è che, al contrario di quando ero soldato, posso scegliere la fazione per cui battermi... e contro cui battermi.*

Nella versione testata non siamo riusciti a scovare quest'arma: non sappiamo cosa sia, ma deve fare un male incredibile...

PCZETA: Abbiamo letto che lei ha ricevuto molte decorazioni durante il suo servizio. Il numero è impressionante, ma lo è altrettanto il numero e la tipologia di missioni che lei ha compiuto dopo il suo congedo. E' difficile per una persona normale, che vive una vita tranquilla, immaginare che "là fuori" possa esserci una persona come lei, magari ingaggiata per qualche operazione segreta proprio vicino a lei. Certo, considerando i problemi che ancora minano alcune parti del mondo, la cosa ha assolutamente senso, ma di solito non sono cose su cui ci si sofferma. Forse anche la televisione ha contribuito, rendendo le guerre molto simili a telenovele e facendoci perdere il "peso" reale delle cose...

Gli esperti d'armi potranno apprezzare la precisione nei dettagli grafici, nei suoni e negli effetti prodotti, dell'arsenale a disposizione.

Mullins: *La televisione è, chiaramente, un media molto irrealistico. La guerra è un lavoro sporco, non c'è assolutamente niente di bello in essa ed è, per ragioni pratiche, un modo veramente stupido di campare. Offre ancora, comunque, stimoli per gentaglia adrenalinica, come qualcuno mi ha definito. Sul discorso di non realizzare cosa succede attorno, avete ragione. Il cittadino medio di qualunque paese semplicemente non ha idea di quando certe cose, certi servizi possono essere necessari. Bisogna però dire che, in genere, i maggiori "consumatori" dei nostri servizi sono governi perfettamente legittimi.*

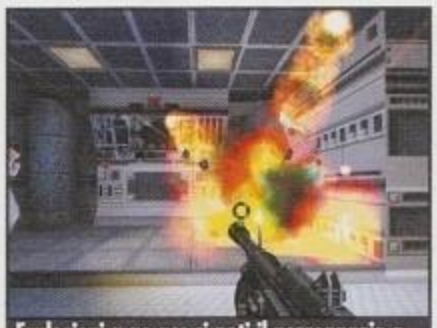
PCZETA: Ha visto Salvate il Soldato Ryan? Che ne pensa?

Mullins: *Un buon film, solo un pochino troppo "pompato". L'unico problema è che la gente esce dal cinema dicendo "Ecco, questo rappresenta esattamente il combattimento". Non è vero. Se non hai così tanta paura da volerti nascondere in un buco da qualche parte, sperando che nessuno possa mai ritrovarti allora non sei in combattimento. Non esiste niente nei media che possa approssimarsi a quel terrore. Un'altra importante mancanza: fino a quando i film non saranno in grado di fornire la percezione degli odori, le esperienze cinematografiche e televisive mancheranno di un importantissimo senso. Sangue, esplosivi, fumo... questi ed altri odori sono là e ti sovrastano. Ancora oggi certi odori mi riportano là, veloci e taglienti, a ricordi che vorrei altrettanto velocemente dimenticare.*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un livello completamente ambientato su un treno: situazione già vista in Unreal Tournament e in decine di film d'azione, ma immancabile in un gioco del genere. Si noti che l'abbattimento dell'elicottero sarà vitale per proseguire nel gioco.



Esplosioni a go go: si noti il personaggio a sinistra che si schermisce impaurito, vedendo il volo che fa il suo compare a destra.

PCZETA: Cosa ha pensato o provato quando la rivista Soldier of Fortune l'ha inviata alla Raven? Aveva mai giocato a titoli come *Soldier of Fortune*?

Mullins: *Curiosità all'inizio... poi sono stato affascinato. Il tutto si è mosso così in fretta e in così poco tempo che ancora adesso vengo continuamente stupito. I militari fanno un grande uso di simulazioni computerizzate, ma in rapporto a quello che stanno facendo alla Raven, beh, sembrano solo i primi passi di un bambino.*

PCZETA: Chiaramente *SoF* è un gioco e sarà lontano dalle sensazioni del combattimento reale. Quanto pensa che questo gioco possa essere considerato "realistico", ovviamente tralasciando la mancanza dei proiettili veri? Intendiamo, possiamo aspettarci di sentirci fisicamente nella battaglia oppure saremo in grado di eliminare interi eserciti con un coltellino, dimenticando ogni tattica e facendo i Rambo?

Mullins: *Credo che quando proverete il gioco capirete che la prima cosa di cui ci si dovrà preoccupare sarà la vostra sopravvivenza. Vincere il gioco avrà molta meno importanza. Le tattiche sono reali, le armi simulano gli effetti che proiettili ad altissima velocità producono sul corpo umano, l'intelligenza artificiale fornisce più nemici (che, oltretutto, appaiono anche più intelligenti). Chiaramente, ci sono delle limitazioni... state giocando con un mouse e una tastiera al posto di un arma e siete a una scrivania invece di essere immersi in un ambiente ostile e pericoloso. E, soprattutto, non siete terrorizzati.*

PCZETA: La sua esperienza di scrittore (Mullins ha scritto libri e sceneggiature) è stata utile per entrare nel "meccanismo" dei videogiochi?

Non servono commenti: se accade è perché quell'arma farebbe la stessa cosa nella realtà.

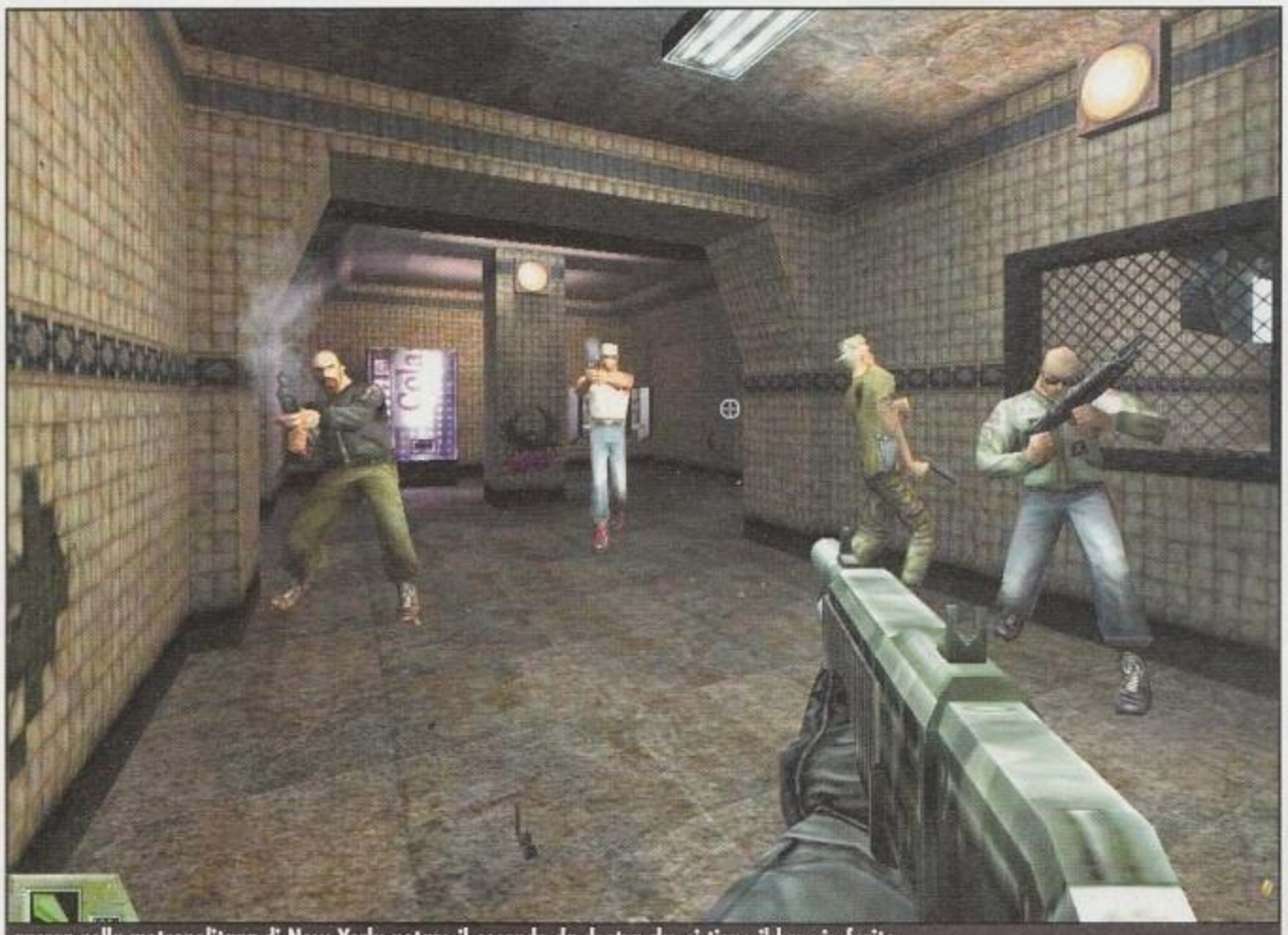
Mullins: *Assolutamente sì. Capire la trama e il ritmo di narrazione è fondamentale per scrivere e per creare un ottimo videogioco. Francamente, ritengo che questo rappresenti in parte il futuro degli scrittori: esperienze multimediali che coinvolgono i sensi del lettore in ogni maniera possibile. Un giorno potremo essere parte dell'azione e influenzarla anche più di oggi, essere là intellettualmente e visivamente, in battaglia.*

PCZETA: Chi sono i lettori di SoF Magazine? Cosa direbbe a un amico per farlo correre in edicola ad acquistarlo? E perchè i giocatori dovrebbero comprare e divertirsi con il gioco?

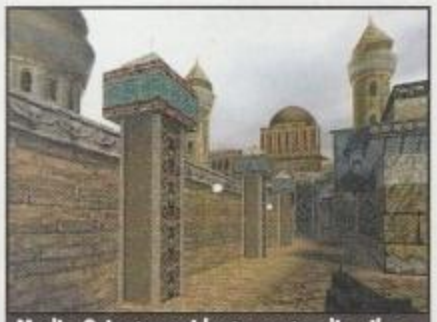
Mullins: *I lettori sono poliziotti, soldati, persone normali.*
Alcuni sono fanatici di armi, altri no. Se vuoi informazioni tecniche sulle armi e sulle tattiche, non puoi fare migliore scelta che comprare SoF. Se vuoi conoscere le situazioni "reali", la storia che non è protetta dal filtro dei governi, allora devi comprare questa rivista.
Stranamente per chi non ci conosce, ma non per chi ha il polso reale dei lettori, solo pochi abbonati sono "stupidi armaioli" come la stampa tradizionale spesso ama dipingerli.

PCZETA: Beh, ehm... Se qualcuna di queste domande l'ha in qualche maniera offesa... potrebbe cortesemente avvertirci con buon anticipo in modo che noi si possa cominciare a scappare? Beh, ok, intanto ci troverebbe comunque...

Mullins: *In realtà ho apprezzato le domande. Passate a trovarci.*



ancora nella metropolitana di New York: notare il secondo da destra che si tiene il braccio ferito.



Medio Oriente: evidentemente gli sviluppatori della Raven appoggiano pienamente la politica del governo americano nei confronti del dittatore iracheno...

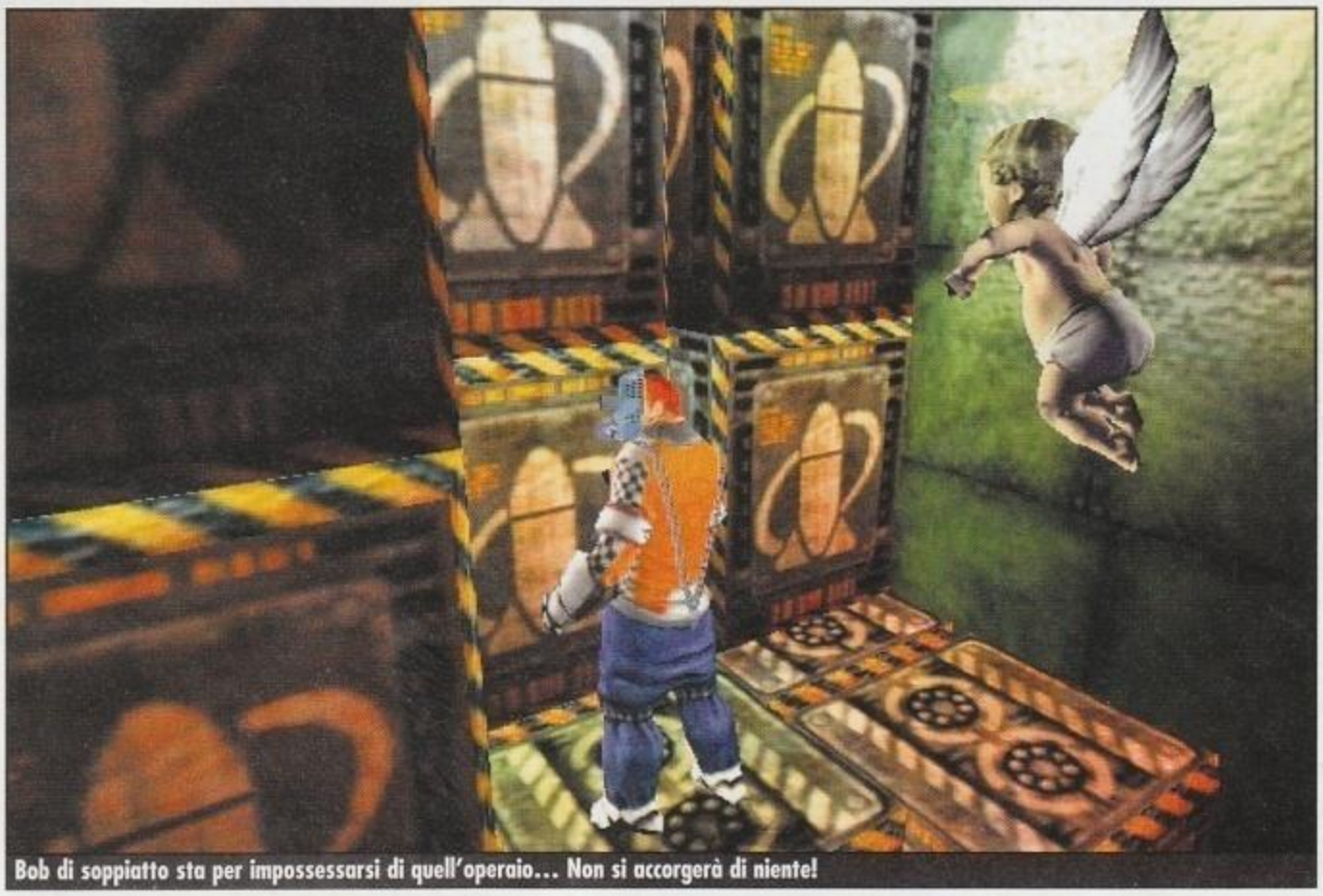
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MESSIAH

L'angioletto Bob è ormai in dirittura d'arrivo sui nostri PC, ed il compatibility test demo comincia a mostrare le grandi potenzialità del nuovo titolo di Shiny.

INFO
Genere: Sparatutto 3D
Casa: Interplay
Sviluppatore: Shiny/Team EGO
Data di uscita: Febbraio 2000
Sito: www.*Messiah*.com


Bob di soppiatto sta per impossessarsi di quell'operaio... Non si accorgerà di niente!

Bob è un simpatico e paffuto angioletto che sta tranquillamente dormendo su una nuvoletta posta molti chilometri sopra la Terra. Improvvisamente, la possente voce di Dio, lo sveglia di soprassalto: "Bob, ho un lavoretto per te!". Bob, un po' contrariato, risponde con la sua voce da bambino: "Beh, quale?". E Dio: "Devi fare un po' di pulizia sulla Terra..."
Bob non ha neanche il tempo di replicare che si trova lanciato come una cometa verso la Terra. Il suolo si avvicina sempre di più e tra le nuvole comincia ad intravedersi una futuristica città che si fa via via sempre più grande. "Oh, no", pensa Bob, "sto puntando deciso verso quel poliziotto la sotto! Si farà male!". L'impatto sembra inevitabile ma, stranamente, quando Bob raggiunge la persona sotto di lui, non succede niente. L'angioletto, però, percepisce qualcosa di strano: non vede nessuno intorno a lui ed ha in mano una pistola... "Un momento, questa è l'arma che aveva in mano quel poliziotto che ho colpito! Hey, ma questa non è la mia mano... E perché ho indosso questa divisa?" "Ho capito", afferma tra sé e sé, "sto possedendo il corpo di quel poliziotto!".
Così si apre il "compatibility test" (test di compatibilità) di *Messiah*, il nuovo ed attesissimo gioco di Shiny che per la sua tecnologia, per i suoi temi, per il suo ritardo, ha già fatto parlare moltissimo di sé. Dopo una impaziente attesa e numerosi rilanci sulla data di uscità, la società di Dave Perry ha finalmente rilasciato il 19 di Novembre (quella che sarebbe dovuta essere nelle intenzioni estive la data di uscita del gioco completo) un primo dimostrativo che ha permesso ad un vasto pubblico di pregustare l'eccezionale esperienza che *Messiah* sulla carta si prefiggeva di portare sui nostri PC. E, pur prendendo le giuste distanze da una versione che è, come la sigla "compatibility test" indica, più una prova per vedere come si dovrebbe comportare *Messiah* sul PC del giocatore medio che un demo vero e proprio, possiamo dire che Shiny è sulla strada giusta per mantenere tutte quelle promesse.
Ma, prima di parlare approfonditamente di questo dimostrativo, cominciamo con lo spiegare cosa fondamentalmente è *Messiah* anche a quei (pochissimi ormai) lettori che non lo hanno mai sentito nominare.
Messiah può essere collocato nel genere degli sparatutto 3D, ma a differenza di *Quake*, *Unreal* o *Half-Life*, fa uso di una visuale in terza persona che introduce una serie di elementi "adventure" poco usuali nei giochi in prima persona. Il giocatore impersona l'angioletto Bob, che deve portare a termine l'onerosa missione, affidatagli da Dio, di ripulire la terra dalla feccia dell'umanità. Bob, però, è poco più di un bambino con le ali, e con la sua sola forza fisica non potrebbe fare nulla contro tutti quei cattivi grandi e grossi, in grado di spazzarlo via con un solo malrovescio. Ma Bob ha una potente arma dalla sua

Questo poliziotto sta andando a fuoco e tra poco cadrà ustionato al suolo tossendo per il fumo!

Il poliziotto rosso ci ha preso di sorpresa e tenta di mandarci al tappeto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ecco il simpatico Bob mentre svolazza allegro per la stanza. Farebbe meglio a non farsi vedere, però!

Seconda stanza del livello del compatibility test.

parte: egli può impossessarsi di qualsiasi creatura vivente sulla faccia della terra e acquisirne il controllo completo. In questo modo, può sfruttare tutte le peculiari abilità di ciascun personaggio per raggiungere il difficile obiettivo che gli è stato chiesto.
La possessione apre delle interessanti ed innovative prospettive nel gameplay.
Immaginate la scena: davanti ad un portale ci sono due poliziotti che stanno montando la guardia e che sono pronti a sparare a vista a Bob. Un poco più lontano, ce n'è un altro che sta facendo la ronda e. mentre cammina, viene nascosto alla vista delle due sentinelle da un muro. Allora il giocatore potrà, silenziosamente, coglierlo alle spalle e impossessarsi del suo corpo (letteralmente saltando "dentro" di lui), senza essere visto da nessuno. In questo modo si avrà assoluta via libera nell'attraversare il portale, in quanto gli altri due non potrebbero mai sapere chi si sta nascondendo dentro quel corpo. Ma se si vuole proprio usare la forza, e se il poliziotto è ben armato, nulla impedisce di mandare all'inferno con dei colpi ben mirati i "colleghi" che stanno vigilando.
Ad un certo punto, però, questo corpo potrebbe diventare scomodo, perché si è entrati in una zona dove ci sono creature ostili ai poliziotti. Ma sarebbe anche necessario fare in modo che, non appena abbandonato il controllo del poliziotto, quest'ultimo non possa costituire a sua volta un nuovo pericolo. Niente di più facile: se, casualmente, nella zona vi è qualche grosso dislivello, basterebbe buttarsi a capofitto dal dirupo. Il personaggio posseduto si romperà le gambe o morirà e non potrà più nuocere a Bob, che invece avrà l'occasione di volarsene via ed impossessarsi di un altro corpo come se nulla fosse successo.
Questi sono solo dei piccoli esempi della profondità di gioco che *Messiah* mette a disposizione. Nella versione finale, infatti, saranno presenti, oltre all'angioletto, ben 45 differenti personaggi, ciascuno con le sue caratteristiche distintive e le sue abilità, che potranno venire utili in diverse zone anche dello stesso livello. Oltre ai poliziotti (distinti per grado e abilità), ci saranno operai, scienziati, loschi e misteriosi personaggi, veri e propri mostri, prostitute più o meno prosperose. Troveranno inoltre spazio animali come ratti e uccelli, che sarà possibile controllare anche in branco e che si riveleranno molto utili per accedere a stanze segrete attraverso dei buchi nei muri o i condotti di areazione, e ci saranno anche forme di vita aliene.
Il dimostrativo permette di "assaggiare" un po' di questo particolare gameplay attraverso i sei personaggi che include. Solo ad alcuni di essi è consentito l'accesso a particolari stanze, e avvicinarsi ad altri frequentatori del luogo con un personaggio piuttosto che un altro, potrebbe portare a conseguenze molto differenti. Purtroppo, nel demo non sono presenti ratti o creature su cui possa essere provato il controllo di gruppo, sicché non si può ancora dir niente su questo intrigante aspetto.

Questo strano personaggio (chiamato Chot) si è messo proprio davanti al poliziotto rosso che stiamo possedendo... Farà una brutta fine!

Messiah, però, oltre che gioco dal gameplay innovativo, è anche violenza e temi adulti, e il ricco arsenale di armi lo dimostra: benché sia comunque possibile essere dei "bravi ragazzi", c'è un grosso potenziale per radere al suolo qualsiasi cosa. Nel Compatibility test trova spazio, oltre ai classici fucili a pompa e alle mitragliatrici, anche il cosiddetto "Pak", un'arma in grado di sparare pezzetti di ghiaccio che colpendo la vittima ne rallentano sempre di più i movimenti, rendendola un bersaglio molto facile. C'è il tanto atteso lanciafiamme, che permette di incendiare i nemici facendoli diventare delle torce umane in grado a loro volta di attaccare il fuoco ai personaggi vicini (bisognerà quindi fare attenzione a non avvicinarsi troppo). Non poteva mancare il bazooka, in grado di generare con i suoi proiettili devastanti esplosioni. Ma l'arma forse più "cattiva" è l'R.P.H., il rocket propelled harpoon (arpione con propulsione a razzo), con il quale è possibile a tutti gli effetti "appendere" al muro il malcapitato che viene colpito, per lasciarlo morire in agonia tra lancinanti dolori. Ci sono anche delle armi secondarie, la granata e la granata a distorsione, che possono essere lanciate con esplosivi effetti verso i nemici che si nascondo dietro agli oggetti dispersi per il livello. Anche in questo caso, comunque, le armi presenti nel dimostrativo costituiscono solo piccolo "aperitivo" rispetto a

Stavolta, possediamo il poliziotto blu, ed il poliziotto rosso là davanti non si è accorto che lo stiamo per uccidere... Poveretto, che brutta fine!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Piano piano, senza far rumore, ci appressiamo all'avversario e...

quelle che il gioco completo dovrebbe vantare (ancora più distruttive), ma il primo impatto è stato sicuramente di grande effetto.
È chiaro che se un avversario si avvicina troppo, usare armi potenti potrebbe essere piuttosto controproducente (il lanciarazzi di *Quake* insegna) e quindi è stata inserita la possibilità di combattere corpo a corpo, usando calci e pugni in combinazione per mandare a tappeto i nemici, oppure tirando secchi colpi con il calcio del fucile per stenderli o, ancora, facendo delle prese a sorpresa alle loro spalle per strozzarli senza lasciar loro alcuna possibilità di reagire.
In ogni caso, si potrebbe obiettare che anche altri giochi hanno arsenali ben forniti e un avanzato sistema di combattimento, e questo non è sinonimo di "violenza". Ma *Messiah* va oltre. Negli altri giochi, dopo aver ucciso un avversario, solitamente si lascia lì il corpo e si prosegue per la propria strada. I programmatori di Shiny, però si sono chiesti chi abbia stabilito che una volta fatti fuori i nemici ci si debba comportare come se il loro corpo non esistesse più, e hanno deciso, su osservazione dei primi beta testers del gioco, di dare la possibilità di prendere a calci il cadavere del personaggio appena morto. E vi assicuriamo che con il dimostrativo, buttando giù a calci da un ponte il cadavere di un nemico fatto fuori poco prima, abbiamo potuto percepire una strana sensazione. Non solo: il team ha anche promesso che nella versione definitiva, lanciando un dardo verso un nemico, sarà possibile vederlo conficcato nel suo corpo, e che per aumentare la "salute" dei topi sarà possibile andare a "mangiare" i piedi dei cadaveri. Dopotutto, sostiene David Perry, il giocatore in *Messiah* può scegliere di agire come preferisce, ma gli sviluppatori non possono limitarlo!
La presenza di un cherubino (anche se sotto le spoglie di un altro personaggio), che contrasta certamente con le scene di violenza

Un feroce corpo a corpo.

proposte e con l'ambientazione, costituita da degradate città futuristiche frequentate solo da figure poco raccomandabili, non ha mancato di generare controversie (adesso per fortuna un po' sopite) già al momento della presentazione del gioco ed in ogni modo aumenta senza dubbio il suo tono polemico.
Insomma, possessione e violenza. *Messiah* è riassumibile in queste due parole? No, ce n'è una terza, e forse quella che, paradossalmente, ha più generato scalpore nel mondo degli sviluppatori: tecnologia. *Messiah*, infatti, è il primo gioco a fare uso della tecnologia RT-DAT. RT-DAT è l'acronimo di Real Time Deformation And Tessellation e costituisce il cuore del motore grafico del gioco. In *Messiah*, essa è usata solo per i personaggi, mentre in *Sacrifice* (l'innovativo strategico in tempo reale in sviluppo presso gli studi di Shiny) sarà utilizzata anche nell'ambiente.
Grazie a RT-DAT, possono essere creati dei modelli dall'impressionante realismo che sono in grado di adattare il loro livello di dettaglio alle prestazioni del PC su cui si sta utilizzando il gioco. In qualsiasi gioco 3D, i modelli dei personaggi vengono prima realizzati con applicazioni grafiche, come *3D Studio Max*, con un altissimo livello di dettaglio (oltre 500.000 poligoni). Questi modelli vengono poi convertiti nelle forme matematiche utilizzabili dai motori dei videogiochi (in pratica, nello "scheletro" su cui poi verranno applicate le texture), riducendo la loro definizione ad un massimo di 1000 poligoni. Ora, nei videogiochi 3D attuali, questi 1000 poligoni per personaggio sono sempre fissi, indipendentemente dalla loro distanza dall'osservatore e dalla velocità del PC, e quindi, non di rado capita che per migliorare le prestazioni, i programmatori siano costretti o a ridurre ulteriormente la complessità generale dei modelli o a crearne due o tre di complessità decrescente per le varie piattaforme su cui il gioco verrà usato.
Il motore grafico realizzato dal Team di *Messiah*, invece, partendo dai modelli ad alta risoluzione realizzati con *3D Studio Max*, è in grado di scegliere autonomamente, in base alla potenza del PC, al numero di personaggi visualizzati e alla loro posizione sulla scena, il numero dei poligoni da usare per rappresentare nel videogioco le varie figure. Questo numero può variare tra un minimo di 80 e un massimo di 8000 (ben 7000 poligoni in più di tutti gli altri giochi) per personaggio, e nella selezione viene tenuto conto dei poligoni che più incidono sulla caratterizzazione dei personaggi: ad esempio, giocando su un sistema

"Non muoverti o sparo!"

Sangue, un mare di sangue, sangue da tutte le parti... Abbiamo fatto proprio un bel lavoro!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una violentissima esplosione scuote il suolo e gli animi di tutti i personaggi.

poco potente, non verranno mai eliminati i poligoni che rappresentano il naso di un personaggio (deturpandolo in maniera poco piacevole), ma quelli dell'interno delle gambe, o della schiena, difficili da scorgere. E tutto ciò viene fatto in tempo reale, fotogramma per fotogramma, in modo che venga sempre mantenuto, in qualsiasi frangente, un frame rate superiore ai 30 fps.
Questo, in termini molto semplici, è il principio della "Tessellation", che viene utilizzato per costruire la "struttura" dei personaggi. Su questa struttura, però, andranno poi applicate le texture che rappresenteranno pelle e vestiti del personaggio. E qui entra in gioco il concetto della "Deformation" che costituisce l'altro aspetto innovativo del motore grafico di *Messiah*. Le texture vengono letteralmente "deformate" per essere applicate perfettamente alla forme "tondeggianti" dei corpi dei modelli, eliminando così quei fastidiosi personaggi "blocchettosi" che appaiono in molti giochi per via delle texture piane utilizzate. Inoltre, venendo deformate in tempo reale, le texture possono "seguire" in qualsiasi situazione i movimenti (realizzati con la tecnica del motion capture) del personaggio, facendoli apparire sempre realistici. Sarà così ad esempio possibile vedere il petto che si gonfia e si sgonfia mentre un personaggio respira o i vestiti che si increspano mentre egli corre.
Ma come funziona questo motore così tecnologicamente avanzato all'atto pratico, cioè nel demo attualmente disponibile? Non male, ma c'è ancora un po' strada da fare. Possiamo dire che il gioco va nello stesso modo sia su K6-2 a 375 Mhz con un Voodoo3 2000, sia su un K6-3 a 450 Mhz con GeForce, sia su un più misero K6 a 200 Mhz con Voodoo. Con "va nello stesso modo", però, intendiamo che "scatta negli stessi punti". Infatti, il gioco risulta tutto sommato egualmente fluido e abbastanza giocabile su tutti e tre i sistemi, ma ci sono anche delle situazioni con molti personaggi o con oggetti dell'ambiente in movimento (ai quali non viene applicata la Tessellation), in cui *Messiah* scatta sempre e comunque. Siamo altresì convinti che buona parte di questi problemi siano da imputare al fatto che il codice non è ancora ottimizzato al massimo, poiché abbiamo notato che molti rallentamenti sono dovuti per lo più a caricamenti di dati dall'hard disk (probabilmente per le texture). Sicuramente, però, possiamo dire che i personaggi di *Messiah* sono veramente tra i più belli visti in un gioco tridimensionale in terza persona, e la loro qualità migliora effettivamente passando ad un sistema più potente. I personaggi non sono solo belli visivamente, ma hanno anche un'ottima intelligenza artificiale. Il team ha focalizzato molto la sua attenzione su questo aspetto: i personaggi non seguono script predefiniti, ma grazie al sistema a "reti neurali" che li gestisce, sono in grado di adattarsi al luogo in cui si trovano. Se un personaggio viene attaccato, cercherà di trovar riparo dietro ad eventuali casse poste nella stanza, se udrà un rumore, potrebbe allarmarsi ed andare in ricognizione o avvertire altri compagni posti nelle vicinanze. Non è quindi scontato che in un luogo si possano trovare sempre gli stessi nemici e non sono da trascurare neanche le eccellenti tattiche di squadra, grazie alle quali gli avversari possono darsi copertura l'un l'altro mentre cercano di far fuori Bob e contemporaneamente di trovare buoni nascondigli per evitare la morte.
Ancora una volta, il compatibility test conferma che i programmatori sono sulla buona strada per realizzare quello che avevano promesso anche per quanto riguarda l'IA. I nemici cercano effettivamente di nascondersi quando attaccati singolarmente, e evitano di sporgere la testa al di là dei muri o delle casse per non farsi scorgere, mentre, se sono impossibilitati a difendersi e non trovano alcun nascondiglio, si rannicchiano a terra in preda alla paura. Quando sono invece in superiorità numerica, tentano di attaccare senza scoprirsi, e, se necessario, si coprono realmente l'un l'altro. Se poi si possiede un poliziotto e si punta il fucile verso uno scienziato o comunque una creatura più debole, il nostro avversario si inginocchierà mettendo le mani dietro la testa e chiedendo pietà. Ci sono, però, ancora dei comportamenti che vanno limati, in quanto a volte capita che i nemici non riescano a nascondersi e rimangano scoperti al nostro fuoco, oppure che alcuni personaggi non scappino o eventualmente contrattacchino anche se si sta massacrando un loro collega là vicino.
In qualche caso, poi, il demo ha mostrato delle incertezze sul controllo della posizione del nostro personaggio e degli avversari: a volte, anche se ci si trova con un piede al di là di un dirupo e l'altro sulla solida terra, oppure se un cadavere è posto con metà corpo su un cornicione e metà sul vuoto, i personaggi appaiono sempre come posti su un piano orizzontale e non cadono se non spinti completamente sopra il vuoto.
Una nota merita infine la colonna sonora, realizzata dai Fear Factory e di cui si può avere un assaggio scaricando la patch per portare alla versione 2.0 il compatibility test.
Utilizzando questa patch, tra l'altro, si può già notare un grosso salto di qualità rispetto alla prima versione del demo, in quanto vengono corretti alcuni dei problemi dell'IA che vi abbiamo segnalato, viene migliorata un po' la gestione dei caricamenti dall'HD e viene aggiunta qualcun'altra delle caratteristiche (nuovi movimenti per il combattimento corpo a corpo e nuove voci) che si potranno trovare nel gioco completo, a dimostrazione di come questa versione sia solo un piccolissimo assaggio del gioco definitivo che i programmatori hanno voluto preparare principalmente per verificare il funzionamento di *Messiah* sui PC dei giocatori. Si tratta, insomma, di qualcosa di molto simile ai vari test di *Quake 3* rilasciati da id, ma che lascia presagire, in maniera sicuramente molto più concreta di tutte le parole spese dai Public Relation Manager e dalle riviste, quanto bene prometta *Messiah* e come i suoi programmatori siano sulla buona strada per realizzare il grande progetto che si erano prefissi. Dopo questo demo e la relativa patch, il passo successivo (si spera per l'inizio di Febbraio) dovrebbe finalmente essere il gioco completo, e con queste premesse siamo sempre più impazienti di metterci sopra le mani!

Antonino Tumeo

"Tutti sull'attenti e pronti ad un mio ordine!"

Un cruento combattimento. Chi ne uscirà vincitore?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

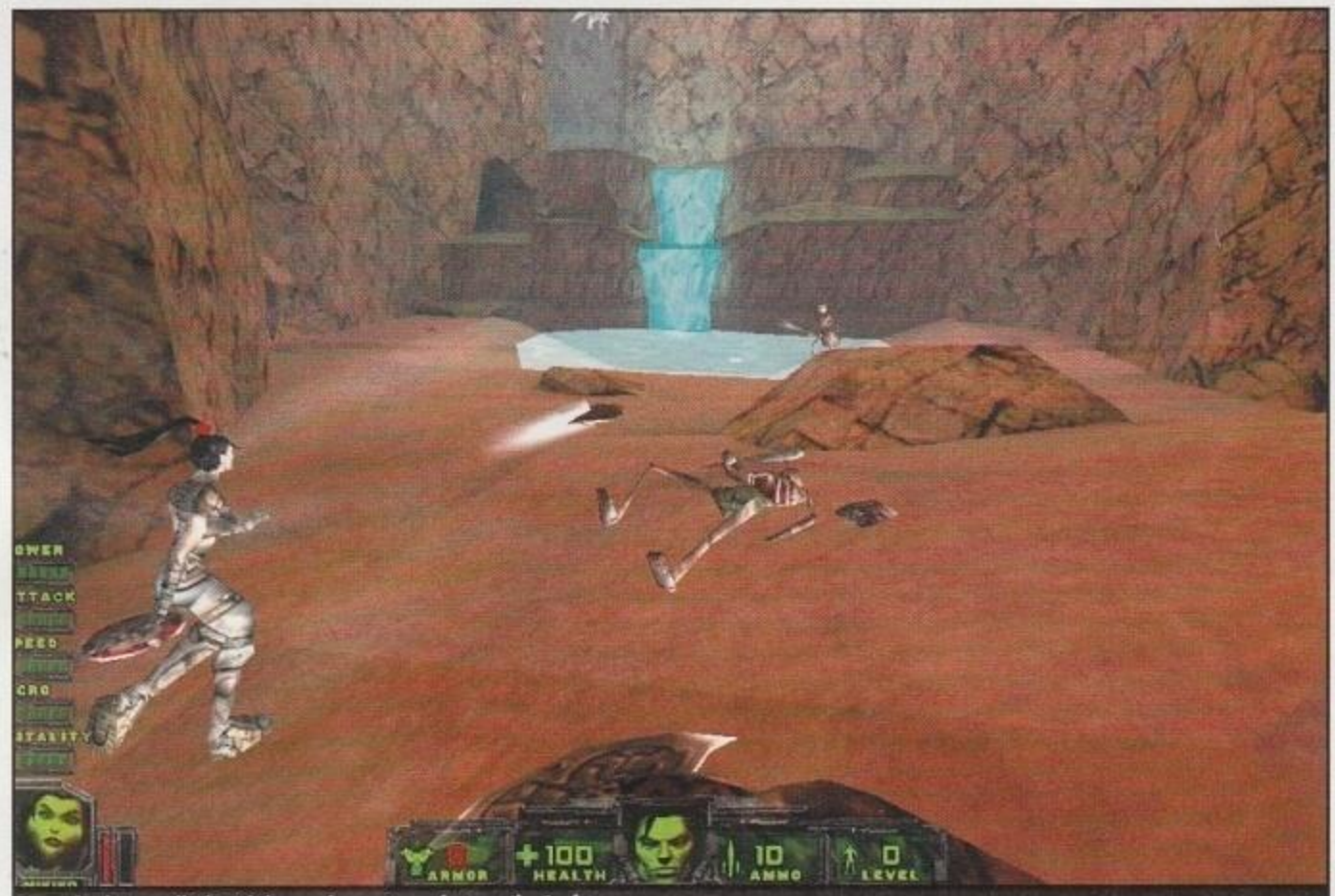
http://www.oldgamesitalia.net/

DAIKATANA

Una grande spada sotto l'albero?

INFO

Genere: Sparatutto
Casa: EIDOS
Sviluppatore: Ion Storm
Sito Web: www.daikatana.com
Data di uscita: Natale 1999



La coda dei capelli di Mikiko svolazza in perfetto stile Croft.

Era stato annunciato già dai tempi di *Wolfenstein 3D* o mi sbaglio? Non è da allora che aspettiamo *Daikatana*? No, forse sto prendendo un granchio. Non è che mi confondo con *Aquaventura*? Cinque o cinquant'anni d'attesa per un videogioco sono praticamente la stessa cosa: comunque troppi.
Certo che ci sono stati dei problemi oggettivi. Il passaggio dal motore di *Quake* a quello di *Quake II*, il licenziamento di gran parte del team di sviluppo originale della Ion Storm, e forse qualche poco salutare pisolino sugli allori da parte di John Romero. Ma quando ormai ci attendevamo tutti la notizia che l'uscita di *Daikatana* fosse stata ancora una volta posticipata, che so', all'estate 2000 (quindi al Natale 2000), ecco la smentita ufficiale: il gioco potrebbe essere sugli scaffali, in tutto il suo splendore digitale, proprio nei giorni in cui leggerete questa preview. Io non ci conterei troppo.
Personalmente anzi, ci conto proprio pochino. Questa nuova anteprima doveva, infatti, essere una review con tutti i crismi del caso, visto che ci era stata promessa una copia recensibile del gioco, invece così puntualmente non è stato. Ok, ci siamo abituati. E con *Daikatana* ce lo aspettavamo pure. Il brutto è che questo mese la stessa cosa ci è successa pure con *Messiah*.

Non si può dire che i poligoni abbondino, ma lo scheletrillo sulla destra è inquietante quanto basta.

UNO SPARATUTTO COME NON SE NE FANNO PIU'

Daikatana sarà uno sparatutto retrò. Niente locazioni contigue come in *Half-Life* o in *Requiem*. No, il gioco della Ion Storm riporta in auge l'ormai quasi anacronistico concetto di "livello". In realtà questa ci sembra essere una scelta un po' costretta, visto che comunque gli sviluppatori hanno optato per ambienti di gioco strutturati in maniera lineare, e non circolare come era lecito aspettarsi; quindi l'approccio da parte del giocatore sarà comunque più alla *Half-Life* che alla *Quake*. Visiteremo in tutto 32 livelli, divisi equamente per diverse località ed epoche (Kyoto 2455 d.C., antica Grecia 1200 a.C., Nord Europa 560 d.C. e San Francisco 2030 d.C.). saranno ben 32 le armi che avremo modo di imbracciare, anche se non potremo portarcele dietro da un'epoca all'altra. Quindi non sognatevi neanche di poter arrostire una mummia egizia con un lanciafiamme truccato, pur se, probabilmente, un'opzione per poter disporre di tutto il titanico arsenale sarà disponibile per il gioco in multiplayer. I ben 64 tipi di nemici a suo tempo promessi, sembrano aver dovuto subire una buona sfoltita. Forse è mancato il tempo per arrivare a 64? No, questa non la beviamo. Un interessante aspetto è il fatto che, probabilmente, ci sarà modo di poter impersonare una qualunque delle creature del gioco anche negli scontri in multi-

Il martellone da guerra! Era dai tempi di *Eye of The Beholder III* che non ne imbracciavo uno!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

player. Beh, questo sarebbe davvero massiccio!

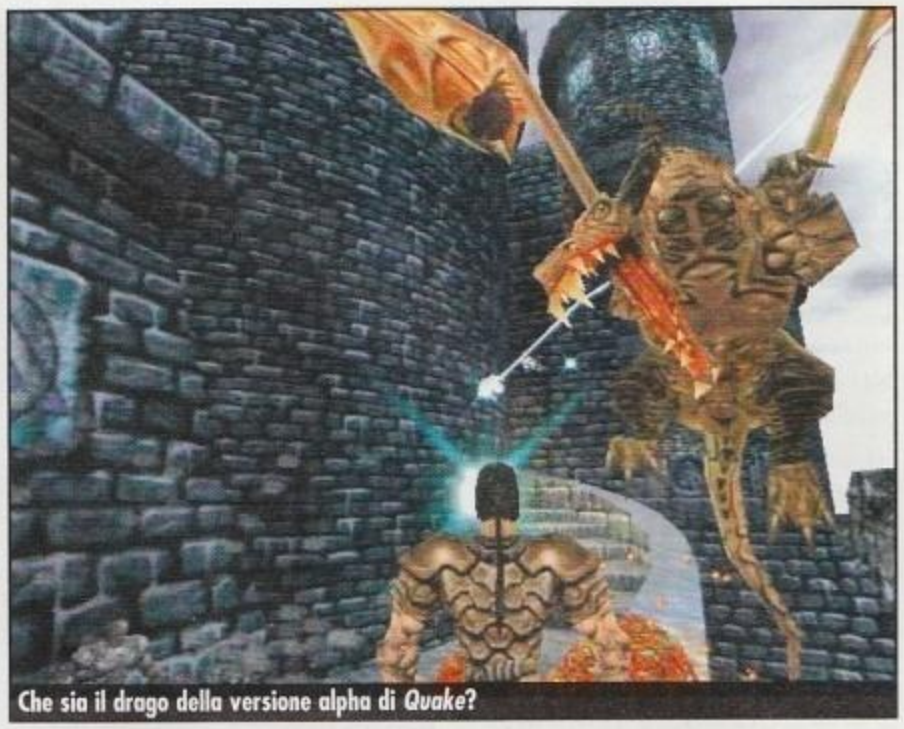
In realtà *Daikatana*, nonostante l'ormai indecente ritardo, ha mantenuto una caratteristica che se rendeva il suo concept rivoluzionario quando il gioco fu annunciato per la prima volta, oggi continua comunque a renderlo perlomeno innovativo. Nella nostra avventura, infatti, saremo affiancati da due comprimari, la bella Mikiko e il nerboruto Superfly Johnson. Niente a che vedere coi patetici tentativi in questo senso di *Half-Life* e *Blood 2*: questa volta, è stato promesso, sarà indistinguibile il gioco in single player coi due bot alleati, da quello in multiplayer cooperativo. Non verranno usati script (voi ci credete?), e i nostri comprimari non ci seguiranno pedissequamente, ma esploreranno i livelli in maniera perfettamente autonoma, azionando elevatori, saltando, schivando colpi, cambiando arma, raccogliendo power-up, scambiandoseli e utilizzando avanzate tattiche di combattimento che apprenderanno dinamicamente con il loro progredire nel gioco. Sembra tutto troppo bello per esser vero. Una caratteristica del genere potrebbe davvero rendere questo titolo, a dispetto di un motore non proprio all'avanguardia e di alcune scelte opinabili a livello di concept, il principe degli sparatutto 3D, perlomeno nella modalità single player. Personalmente credo che alla Ion Storm abbiano romanzato molto intorno a questa caratteristica, e per il momento non ci resta che incrociare le dita.

Cosa unisce *Daikatana* a *Rayman* e a *PC Atletica 2000*? Un altro interessante aspetto. Durante il gioco, infatti, potremo acquisire nuove abilità e migliorare le

Non potrebbe essere uno screenshot di *Die By The Sword*?

nostre stats coi successi ottenuti. Tutto questo avverrà alla fine di ciascun livello, quando verremo premiati con dei punti bonus, da poter dividere fra le nostre diverse caratteristiche: potenza, attacco, velocità, agilità e vitalità. Certo *Daikatana* non vuole essere un gioco di ruolo, e comunque sarebbe ben lungi dal riuscirci, ma sono queste piccole caratteristiche a fare di un gioco bello, un gioco anche accattivante. C'è un'altra strana scelta da parte della Ion Storm che dividerà sicuramente i pareri dei giocatori una volta uscito Daikatana, ed è quella di proporre uno sparatutto in senso letterale, quasi senza enigmi, se non il solito "trova chiave/card rossa per aprire porta rossa" e poco di più.

Certi livelli saranno letteralmente invasi da nemici, ma nonostante questo la quantità non andrà a discapito della qualità. E' infatti stata promessa – anche se ormai lo fanno tutti – una AI per i nemici assolutamente all'avanguardia. Le creature utilizzeranno diverse tecniche di combattimento, potranno inseguire al giocatore, non avranno una postazione fissa, ma esploreranno anch'esse autonomamente il livello, potranno interagire con elementi degli scenari, tendere imboscate, scappare se



Che sia il drago della versione alpha di *Quake*?

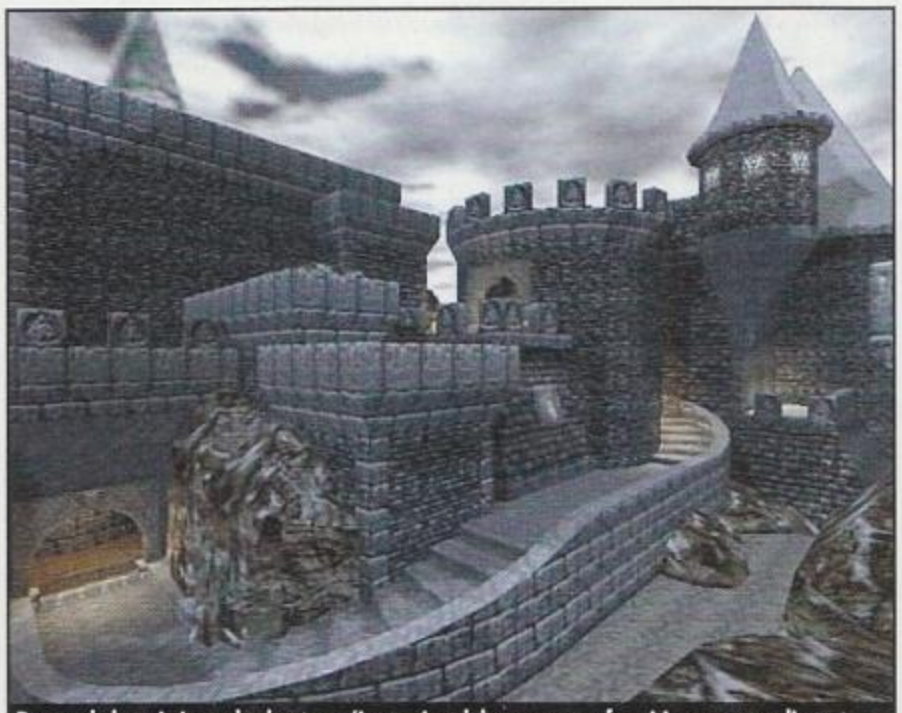
ferite, poi curarsi e tornare all'attacco e anche qui non esisteranno script di sorta. Ma quante volte abbiamo sentito, alla vigilia dell'uscita di uno sparatutto, il team di programmazione dello stesso fregiarsi di aver programmato un'intelligenza artificiale finalmente all'altezza delle proprie ambizioni? Quante volte poi, tutte le chiacchiere spese intorno a quest'aspetto trovavano riscontro nel gioco vero e proprio? Anche qui ho il timore che alla Ion Storm abbiamo misurato poco le parole e gli entusiasmi. Anche perché, c'è da dire, che uno sparatutto con una AI un po' più che decente ancora non si è visto.

Chissà perché, negli sparatutto in cui ci sono problemi a visualizzare molti poligoni su schermo, si scelga sempre di inserire dei robot fra i nemici...

DAIKATANA VS. IL RESTO DEL MONDO

Da quello che abbiamo visto, *Daikatana* continua a fare la sua brava figura anche a livello meramente estetico. Tutto risulta, non tanto stupefacente, quanto elegante. Certe scelte cromatiche e di design avvicinano *Daikatana* più a Matrix che ad *Half-Life*, e anche se il motore di *Quake II* sembra leggermente sottosfruttato (rispetto a *KingPin* per esempio), il gioco sfoggia uno stile e soprattutto una coerenza stilistica che altri titoli si sognano. In realtà *Daikatana*, in questo momento, non si può dire proprio attesissimo dal pubblico. Per accorgersene bastava collegarsi al server dedicato al gioco su Multiplayer.com non appena uscì la demo per il deathmatch. Nonostante la versione dimostrativa funzionasse solo su quel server (in seguito è arrivata la crack) era difficile trovare più di una decina di partite in corso o più di una cinquantina di giocatori contemporaneamente collegati. Schiacciato da altri "blockbuster" del genere, *Daikatana* rischia di uscire sconfitto da un confronto, forse più commerciale che qualitativo, con probabili assi pigliatutto quali *Unreal Tournament*, *Quake III* o *Opposing Force*. Comunque ancora la partita è tutta da giocare. Certo, quello che abbiamo recentemente visto di *Daikatana* ci è sembrato un po' sotto tono rispetto alla concorrenza. Ma siamo sicuri che per proporre uno sparatutto dalla formula vincente non basti implementare superfici curve o sfoggiare degli effetti luce da urlo. In ogni caso nel sito ufficiale del gioco è già partito il pre-order, quindi tutto fa pensare che potremo a breve impugnare virtualmente la grande spada della Ion Storm. Solo allora tutte le domande accumulatesi in anni d'attesa avranno una risposta. Quindi, incrociamo le dita e scongiuriamo cattive nuove.

Alessandro Gori



Per quel che mi riguarda, basta un'immagine del genere per farmi innamorare di un gioco.

Un licantropo non può mancare in qualsiasi gioco. Dal gestionale allo sportivo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

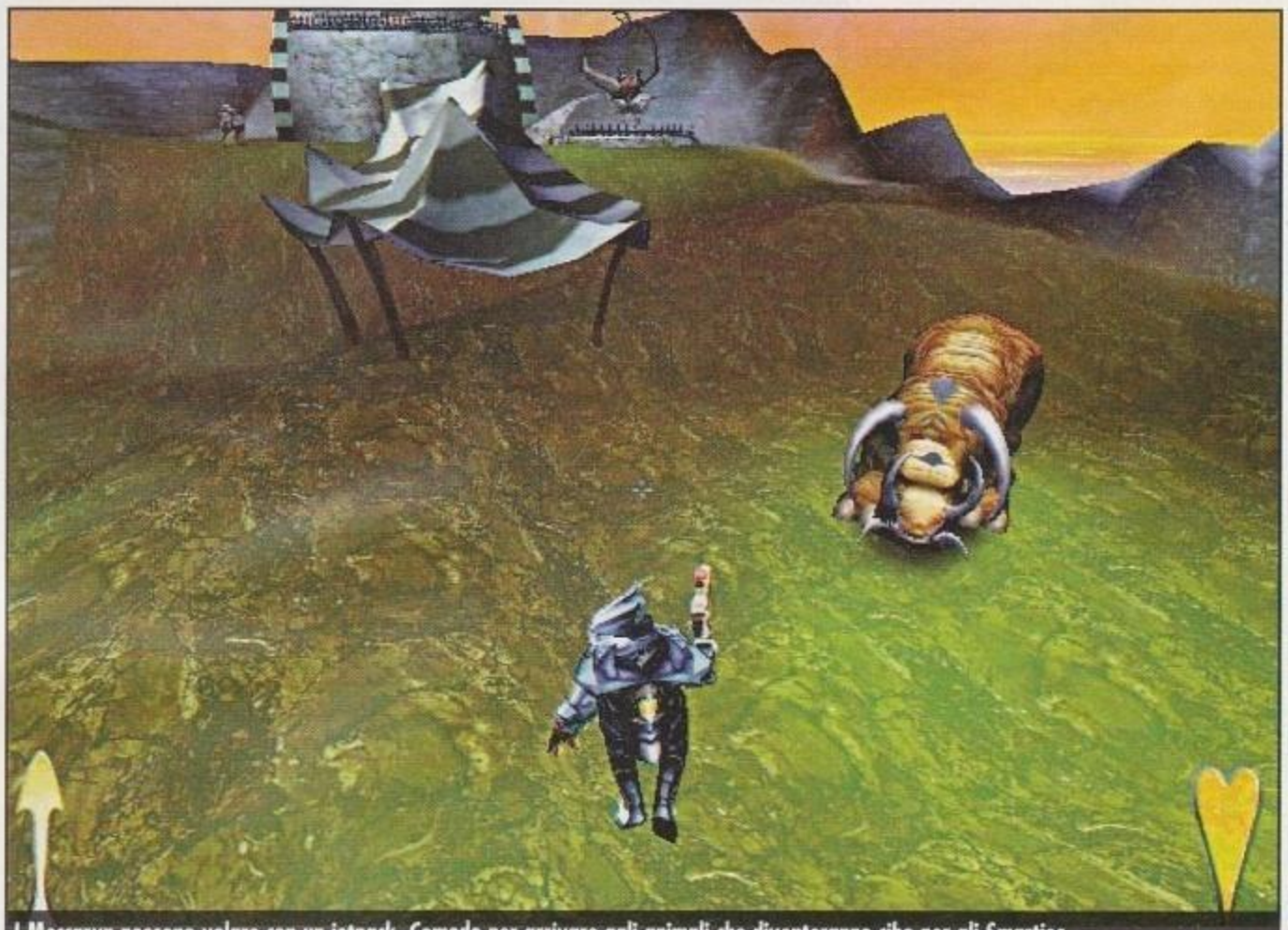
http://www.oldgamesitalia.net/

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Stupefacente gioco strategico, contiene elementi di assoluta originalità immersi in una grafica spettacolare

INFO

Sviluppatore: Planet Moon
Casa: Interplay
Distributore:
Sito Web:
Data di uscita: inizio 2000


I Meccaryn possono volare con un jetpack. Comodo per arrivare agli animali che diventeranno cibo per gli Smarties.

Ci troviamo su Dorlon, un'isola sperduta nello spazio, all'interno di una gigantesca nebulosa. Un grosso frammento di pianeta fluttuante libero nel vuoto. Un asteroide, si potrebbe pensare, ma gli asteroidi sono pezzi di roccia senza vita, mentre quest'isola è florida e rigogliosa. Anche dalla profondità della nebulosa i suoi colori raggianti e le cascate che la circondano la distinguono come un'anomalia nel vuoto dello spazio. Attorno a essa, altri asteroidi butterati e silenziosi si muovono lentamente, gelosi di quella vita e di quella bellezza che mai avranno.

Su quest'Eden, un gigante solitario vaga per le verdi pianure: Kabuto. Per quanto possa ricordare, è sempre vissuto qui. Non sa con precisione dove sia nato, né perché rechi il numero uno scritto sull'addome. Forse un tempo ha desiderato compagnia, ma le sole cose che sono scese dai cieli hanno portato morte e distruzione, e ora lui non si fida più di nessuno. Vive solo per proteggere l'isola, la sua casa, da ogni altra forma di vita.

Nei mari attorno all'isola vivono strane creature femminili, le Sea Reapers, sopravvissute a qualche passato cataclisma. Un tempo regnavano sull'isola, ma ora sono state esiliate dalla loro stessa creazione: Kabuto. Concepito all'inizio per proteggerle da attacchi alieni provenienti dallo spazio, all'improvviso acquisisce coscienza di sé, della solitudine, del dolore. E come in preda alla pazzia, si ribella e costringe le Sea Reapers a rifugiarsi in mare.

Un giorno atterra una nave spaziale, pilotata da alieni armati in cerca di un luogo dove effettuare riparazioni, i Meccaryn. E presto verranno coinvolti nella battaglia tra Kabuto e le Sea Reapers, senza dimenticare la loro necessità di materiali grezzi per riparare la loro nave. Sull'isola incontrano degli indigeni, gli Smarties, piccoli e indifesi, e decidono di aiutarli a sopravvivere in quella terra irta di pericoli. Gli Smarties si riveleranno così una sorgente di informazioni e oggetti utili per la sopravvivenza. Questa è la situazione in *Giants: Citizen Kabuto*, tre fazioni in lotta per il dominio dell'isola, il gigante, ossia la forza bruta, la mole gigantesca, e la ferocia inesauribile, le Sea Reapers, eteree ma micidiali, avendo sviluppato l'arte del controllo degli elementi, e i Meccaryn, con le loro tattiche di gruppo, la loro tecnologia e le loro armi estremamente evolute. Ognuna di esse ha qualità e difetti, limiti e possibilità. Anche se *Giants: Citizen Kabuto* può sembrare un gioco d'azione, contiene molte caratteristiche da strategico o da gioco di ruolo. I personaggi possono acquisire esperienza, e progredire nelle tecniche di combattimento. E grazie a un motore grafico proprietario, concepito appositamente per questo progetto, in cui predominano gli spazi aperti, ci sono ben pochi vincoli a quello che si può fare. Alla Planet Moon si sono premurati che i controlli fossero semplici da imparare e da padroneggiare. L'uscita di questo titolo è stata rimandata già alcune volte, ma pare ora che sia la volta buona. I programmatori stanno lavorando agli ultimi ritocchi del multiplayer, che supporterà il gioco via rete locale o modem, e soprattutto alle strategie delle battaglie, in modo da avere un bilanciamento il più possibile equilibrato tra le fazioni che il giocatore potrà scegliere nel multiplayer e nelle diverse fasi nel single player. Non solo, ma gli ambienti di gioco (40 mondi differenti), e i diversi livelli di difficoltà assicurano una longevità di tutto rispetto. Tim Williams, capo progetto di *Giants: Citizen*

Anche per un soldato addestrato e armato fino ai denti, un ambiente del tutto selvaggio può riservare qualche sorpresa.

I paesaggi sono così ampi che anche un gigante come Kabuto appare piccolo su queste colline.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Kabuto, parlando della posticipazione della data di uscita del gioco, afferma: "Sapevamo che equilibrare le varie forze in gioco sarebbe stato impegnativo... E' importante ricordare che qui non si tratta di scegliere una delle 3 razze e poi vincere subito facendo sfoggio di forza o armamento." Tornando indietro con la memoria, com'è iniziato il progetto? "Stavamo ancora lavorando a MDK, quando ci è venuta in mente questa storia pazzesca, di giganti, pirati e guerrieri che combattono su un'isola. Poi i giganti, che in origine erano diversi, sono diventati uno solo, Kabuto, i pirati sono diventati donne, le Sea Reapers, e i guerrieri sono i Meccaryn. Talvolta mi viene in mente 'I Magnifici Sette', dove c'è un villaggio assediato dai cattivi e poi arrivano questi uomini coraggiosi." I poveri contadini assediati dai cattivi sono gli Smarties, che spesso rischiano di diventare cibo per Kabuto. In effetti, il gigante fa 2 cose con chi gli capita vicino: o lo lancia lontano o lo mangia. Esperienze non molto piacevoli in ogni caso, e per sottolineare questo, è possibile scegliere una visuale in prima persona del gigante dall'interno della sua bocca. Mentre le Sea Reapers se la cavano meglio con gli incantesimi e i Meccaryn hanno armi dallo stampo classico, come fucili e raggi laser. "Infatti," prosegue Tim, "se Kabuto è alto 30 metri, le Sea Reapers possono evocare tornado alti 150 metri, mentre i Meccaryn sono veloci e pericolosi quando avanzano in formazione. Così, le 3 razze si bilanciano." Già, il tornado, uno degli elementi che più fa impressione nei filmati prima e nelle versioni demo venute dopo, una colonna turbinante di scura polvere e detriti che riesce a sollevare ad altezze vertiginose gli animali selvatici che un attimo prima pascolavano beati. Ma al di là delle idee bizzarre di cui è pieno il gioco, cosa vi fa pensare che il pubblico lo gradirà? "Non vorrei apparire ovvio, ma stavamo cercando di inventare qualcosa di nuovo e di divertente. Accostiamo un gigante perennemente affamato a un buon numero di belle ragazze in topless e a un drappello di coraggiosi soldati, e l'effetto sarà di certo coinvolgente. Volevamo che il giocatore provasse delle reali differenze di gioco passando ai vari personaggi seguendo la trama. E soprattutto vogliamo che chi inizierà a seguire le vicende di quest'isola sperduta si senta libero, libero di fare quello che vuole nell'ambiente." Fare quello che vuole? "Sì, quante volte abbiamo avuto per le mani un gioco in 3D con degli esterni in cui avessimo l'impressione di andare dove volevamo? Non molte. Praticamente mai. Ma ora si può: da ogni parte guardate, là potete arrivare, e se la terraferma non vi basta potete andare nello spazio."

Le battaglie sono spettacolari. Kabuto confida nella propria mole, i Meccaryn nelle proprie armi e nel proprio coraggio.

Giants: Citizen Kabuto supporterà Direct3D, Glide, e probabilmente OpenGL. E' consigliabile una macchina di media potenza per apprezzare la grafica in tutto il suo dettaglio. Ma i pregi del gioco non si arrestano alla veste grafica o all'originalità. L'intelligenza artificiale è molto complessa, i personaggi agiscono con criterio, si nascondono, si spostano e colpiscono in modi differenti, agiscono come un gruppo, coprendosi a vicenda. "L'epoca dei nemici che stanno fermi in piedi di fronte al giocatore e continuano a far fuoco è tramontata. Ora, i personaggi sono consapevoli dell'ambiente e si comportano di conseguenza." Come testimoniano le immagini di questo articolo, e tutte quelle pubblicate dalla Planet Moon, che sono tratte da reali sessioni di gioco. "Spesso la gente pensa che le immagini rilasciate prima dell'uscita siano in qualche modo fasulle, truccate. Mentre noi vogliamo che il pubblico veda il gioco. Iniziamo una battaglia e prendiamo uno screenshot, molto semplice." Ma, come dovrebbe essere chiaro, non ci saranno solo battaglie, ma la ricerca delle risorse e del cibo hanno un'importanza cruciale, soprattutto per la creazione delle basi Meccaryn da parte degli Smarties.

Una visione panoramica dell'isola di Kabuto. Non si sa dove finisca l'acqua, ma sembra ce ne sia in abbondanza.

E per quanto riguarda il sonoro? "*Giants: Citizen Kabuto* supporterà completamente il DirectSound e gli standard più avanzati di Environmental Audio. Provate a pensare alle colonne sonore di Akira e de 'Il Quinto Elemento' fuse insieme e avrete un'idea della musica, al contempo mistica e orecchiabile." Alla Planet Moon non hanno dubbi: questo sarà il loro miglior gioco, tanto che stanno già pensando a un seguito.

Roberto Aresu

Un'inquadratura ravvicinata di Kabuto, che ci rivela un'espressione alquanto consapevole, se non altro della propria potenza.

La forza dei Meccaryn sta nella loro organizzazione, oltre che nelle loro armi tecnologiche.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

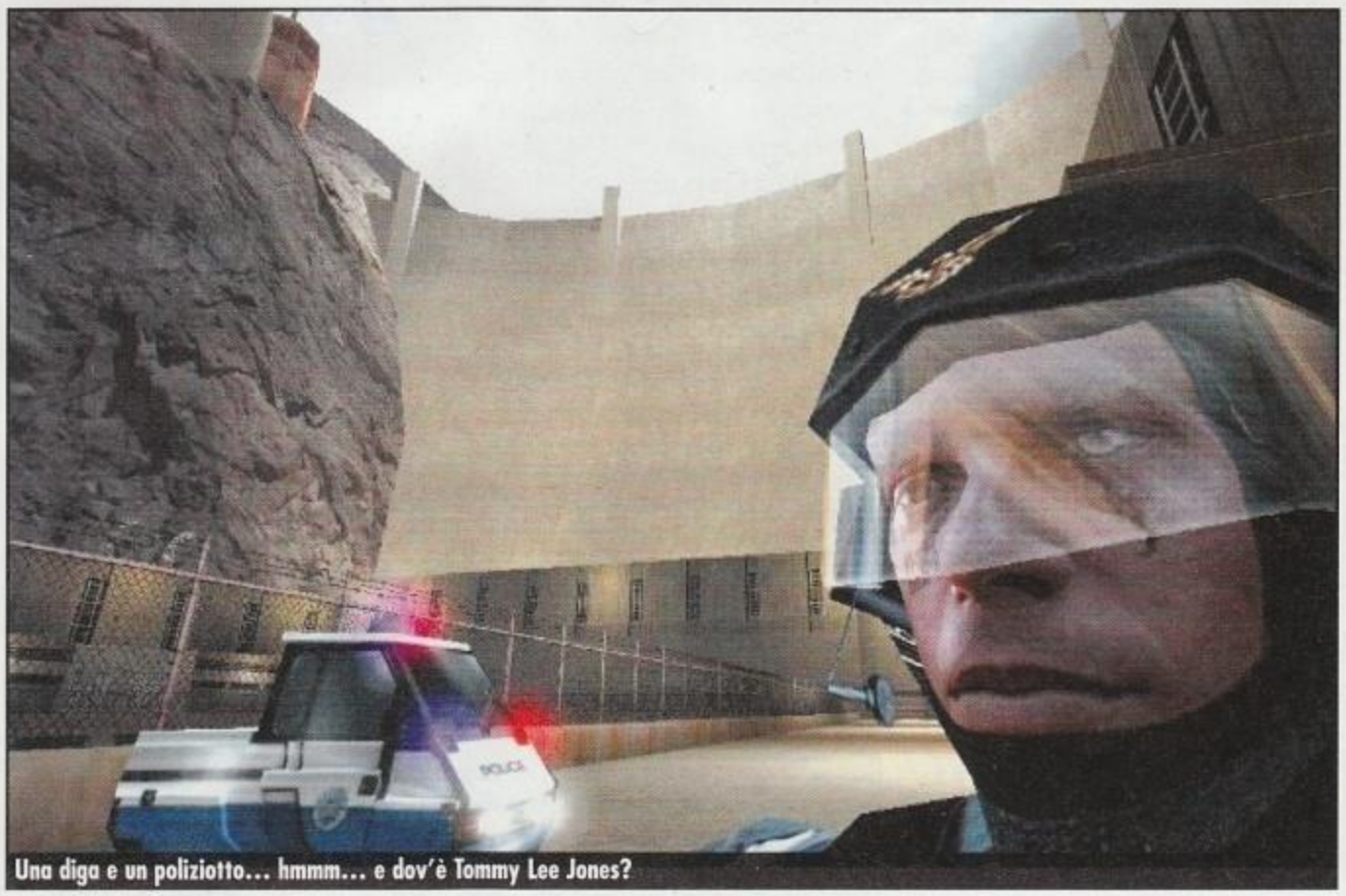
http://www.oldgamesitalia.net/

DUKE NUKEM FOREVER

Il Duca è tornato... quasi ci siamo... ancora poco... stiamo lavorando per voi...

INFO

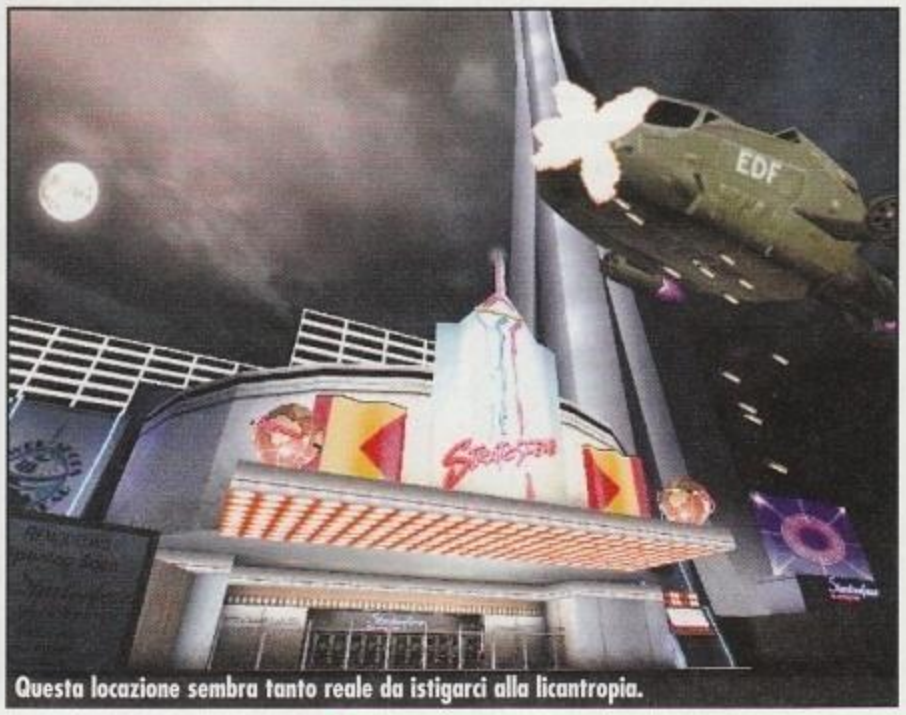
Sviluppatore: GT Interactive
Casa: 3Drealms
Distributore: Ubi Soft
Sito Web:
Data di uscita: Sconosciuta


Una diga e un poliziotto... hmmm... e dov'è Tommy Lee Jones?

Vaporware. Una parola che, nel mondo dei videogiochi, ci siamo abituati a riconoscere. Questo termine inglese viene generalmente associato a quei giochi che sembrano sempre a un passo dallo scaffale ma che, alla resa dei conti, sembrano divenire entità quasi impalpabili. Fulgidi esempi in questo senso sono *Daikatana*, minato anche dalle defezioni subite dal team di sviluppo, *Heart of Darkness*, *Prey*, *Tonic Trouble*... La lista potrebbe continuare a lungo, ma lo scopo di questa preview non è certo quello di creare l'enciclopedia del ritardo videoludico. In ogni caso ci sono titoli che, più di altri, solleticano l'attesa dei giocatori, vuoi perché le promesse delle software house sono allettanti (vedi i casi di *Messiah* e *Giants*), vuoi perché si tratta di seguiti di giochi estremamente validi. *Duke Nukem Forever* appartiene a entrambe le categorie.

C'ERA UNA VOLTA UN RE

Il personaggio di Duke nasce, di fatto, molto tempo fa in giochi molto meno pretenziosi di quelli cui siamo abituati al giorno d'oggi. Si trattava, in sintesi, di titoli appartenenti a quel calderone-platform che ha caratterizzato una buona parte della storia dei videogiochi.
Alcune soluzioni tecniche erano d'avanguardia, specialmente se consideriamo che questi giochi sono stati i veri pionieri della distribuzione Shareware ma, in definitiva, non è che giocare alle prime avventure di Duke fosse un'esperienza esaltante.
Poi venne *Duke Nukem 3D* e fu una rivelazione. Un gioco che riprendeva il concept di *DooM*, che apportava alcune importanti modifiche alla giocabilità (si poteva alzare e abbassare lo sguardo) ed era semplicemente farcito di tocchi di classe, di citazioni, di quanto di più "scorretto" si potesse immaginare di mettere in un videogioco.
La notizia che alla 3DRealms si erano messi al lavoro sul seguito di *Duke Nukem 3D* ha creato una grandissima aspettativa: addirittura un sondaggio condotto da una famosa e.zine inglese nel settembre del 1997 lo poneva al secondo posto tra i titoli più gettonati per diventare l'erede di *Quake*... e non si era vista nemmeno una singola fotografia del gioco!
L'idea di rivedere il duca in un ambiente tridimensionale dettagliatissimo (pensiamo forse alle scene nel cinema del primo livello di *DN3D?*), con nuove armi, mostruosi esseri da



Questa locazione sembra tanto reale da istigarci alla licantropia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

combattere, taglienti battutacce e, non ultimo, fini citazioni prese di peso da film e videogiochi concorrenti probabilmente aveva esaltato tutti i fan degli sparatutto in prima persona..

Duke Nukem Forever doveva essere programmato utilizzando l'engine di *Quake2*. Leggendo i plan rilasciati dal presidente della 3DRealms, George Broussard, notiamo come il team fosse esaltato dalle possibilità offerte da questo motore grafico. Certamente, considerando che stavano già sviluppando il motore di *Prey*, la scelta di prendere in licenza quello della iD Software lasciò un po' tutti di stucco. George, però, spiegò: "Il motore di *Prey* è in buona salute ma non sarà pronto in tempo per fornire le basi per il nuovo Duke Nukem. *Prey* salterà una generazione e sarà un titolo espressamente dedicato agli acceleratori tridimensionali che saranno installati sui PC disponibili in commercio al momento della sua uscita". Stiamo parlando dell'aprile del 1997 e, alla 3DRealms, erano convinti che il gioco avrebbe raggiunto gli scaffali nel 1998. Un anno dopo, però, un comunicato stampa apparso sul sito della 3DRealms sollevò un vero polverone: il nuovo Duke abbandonava il motore della iD per accasarsi sotto il caldo tetto della Epic, creatrice del campione di vendite *Unreal*. Ancora una volta ci si chiese come mai alla 3DRealms non si ritenesse opportuno utilizzare il motore di *Prey*, ma George spiegò: "E' di vitale importanza per noi che il primo gioco basato sul nuovo motore sia *Prey*. Il motore della Epic ci permetterà di creare un gioco allo stato dell'arte, con mappe molto più grandi e dettagliate, e di renderlo ancora più divertente. Inoltre il passaggio tra i due sistemi sarà praticamente indolore: riteniamo che saranno sufficienti sei - otto settimane per convertire il tutto". E noi, viste finalmente le foto, portiamo pazienza.

CARATTERIZZAZIONE, CHE VIRTU'

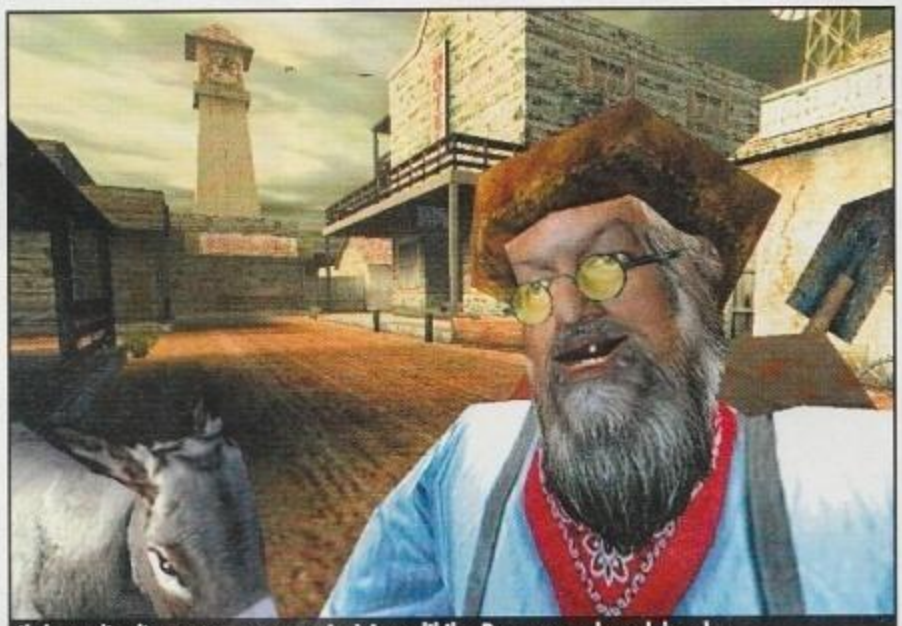
La cosa che ha colpito maggiormente, nel bene e nel male, del personaggio Duke è sicuramente la sua grandissima caratterizzazione. Un personaggio che se ne va in giro scanzonato per i livelli del gioco, insultando a destra e a manca gli alieni nemici e intrattenendosi con avvenenti spogliarelliste non poteva passare inosservato. I commenti a proposito dell'opportunità di utilizzare un linguaggio scurrile e situazioni appena appena spinte si sono sprecati, fino a far asserire ai redattori di una nota rivista inglese che "Duke è il personaggio che nessuno di noi vorrebbe essere". Un'esagerazione, probabilmente: del resto si tratta pur sempre di un videogioco, che deve sempre possedere una forte componente di divertimento. Duke Nukem è un personaggio divertente. Stereotipatissimo nel suo machismo quanto Lara è ammiccante e sensuale, non prende niente sul serio, neanche una minaccia aliena o il bombardamento della sua casa da gioco.

E' infatti questo evento che spinge il nostro eroe a dissotterrare l'ascia di guerra... del resto è difficile perdonare la distruzione di quello che rappresenta un vero, palpabile, sogno nel cassetto anche per molti giocatori (per non parlare di direttori e redattori di riviste di videogiochi... avanzano delle fiches?): chi non sognerebbe di gestire un bel casinò a Rubacava? Beh, magari nella prossima "vita". L'aspetto grafico del gioco, come possiamo notare dalle foto, è semplicemente fenomenale. Mai si era visto prima d'ora un dettaglio tanto elevato in un gioco per PC. I modelli dei personaggi sono incredibili e ci si domanda come potrà muoversi tutto questo senza un PC dell'ultima generazione. In ogni caso il motore che gestirà tutto questo ben di Dio non sarà lo stesso che era alla base di Unreal: quell'engine è stato ulteriormente sviluppato e potenziato, aggiungendo, per esempio, la possibilità di realizzare animazioni mediante skeletal animation e la possibilità di diminuire il dettagli dei modelli poligonali in secondo piano per agevolare il rendering delle scene.

Le armi riprenderanno lo stile del titolo precedente: avremo nuovamente l' RPG e lo "Shrinker", per esempio, la favolosa arma che permetteva di restringere i nemici fino a renderli "calpestabili" e, inoltre, alcune dei nuovi gingilli a nostra disposizione avranno modalità di fuoco multiple; Duke potrà, infine, guidare diversi veicoli attraverso livelli appositamente strutturati.

Il gioco comprenderà una evoluzione del kit di sviluppo *UnrealEd*, un potente tool che permetterà ai giocatori di creare i propri livelli e di personalizzare il gioco. La disponibilità di mappe aggiuntive e di particolari ambientazioni è stato uno dei fattori alla base del successo e della longevità di *DN3D* e gli sviluppatori hanno voluto continuare su questa strada. Inoltre verrà posta una particolare attenzione al gioco in rete, specie ora che il motore della Epic è finalmente efficiente anche sotto questo punto di vista.

Non era quello che voleva conquistare il mondo? Ah, no, quello era fucsia.


Il dettaglio di questo personaggio è incredibile. Per non parlare del mulo.

FACCE RIDE!!!

Chiaramente, trattandosi di un gioco della 3DRealms, potremo aspettarci tutte quelle chicche che hanno contraddistinto il predecessore di *DNF*... al di là dell'interesse malsano che nutriamo per i modelli poligonali delle spogliarelliste, sarà interessante cercare le citazioni, gli scherzi e le prese in giro che gli sviluppatori hanno inserito nel gioco, alla stregua del Marine di *DooM* "impalato" in un anfratto di un livello di *DN3D* (o della finissima citazione da "Le Ali della Libertà"). Personaggi famosi verranno sfottuti amabilmente dal duca: locazioni particolari come bordelli e strip bar sembrano fatti apposta per questo. Inoltre verrà mantenuto l'alto livello di interazione con i fondali e sarà possibile distruggere a proprio piacimento chincaglieria e suppellettili.

D'accordo, ma quando uscirà? "Quando sarà pronto!", questa l'eloquente risposta del presidente di 3DRealms. Mettiamoci il cuore in pace.

Simone Soletta

DUKE NUKEM 3D

***Duke Nukem 3D* resta a tutt'oggi un gioco estremamente richiesto. La fortuna di questo titolo è probabilmente da addebitarsi al grandissimo successo che hanno avuto gli add-on, ufficiali e non, che si sono via via resi disponibili sulla rete e in commercio. L'ultima versione disponibile (e rintracciabile in qualche negozio ben fornito...) .delle avventure del bombatissimo eroe di casa 3DRealms è la cosiddetta *Atomic Edition* che comprende, oltre al gioco originale, anche il *Plutonium Pack*, un episodio completamente nuovo composto da undici livelli completi. Questo nuovo episodio è completamente basato sugli scenari di film campioni d'incasso al botteghino: non stupiamoci, quindi, di ritrovarci in una scena tratta da *Impossible Mission* o *Independence Day*. In più tutta una serie di *goodies* quali temi per il desktop, salvaschermi, puzzle game e materiale relativo al più dopato personaggio che la storia dei videogiochi ricordi.**

E' inoltre stato recentemente realizzato un CD audio contenente la colonna sonora di questo "principe del grezzume". Non osiamo pensare cosa ci troveremo dentro, ma "Supercafone" ci pare d'obbligo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIZZA $YNDICATE

Pizza, malavita e pallottole: gli ingredienti di un'avventura esplosiva.

Scegliete tra 20 metropoli internazionali dove aprire il vostro locale, scegliete l'arredamento, gli ingredienti per le vostre pizze e il personale da assumere. Avrete contro di voi la malavita organizzata che tenterà di taglieggiarvi e di usare il vostro locale per il riciclaggio del denaro. Una lotta senza quartiere dove nessun colpo è mai troppo "basso". Scegliete l'azione:
in vendita per sole 35.000.

dinamic

www.dinamic.it

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sparatutto in soggettiva

GUARDARE ALL'OGGI

Fantasticare su quanto ci aspetterà è sicuramente bello, ma spesso distoglie l'attenzione da quanto abbiamo di fronte agli occhi. Anzi, spesso nell'attesa di un nuovo titolo si finisce per non gustare appieno le emozioni che il gioco del momento è in grado di offrire. In questo caso, poi, non abbiamo dedicato le pagine che seguono a "pesi gallo" a fine carriera, giochi bolsi e sfiancati giunti allo scaffale tra l'indifferenza generale. No, qui parliamo dei campioni, dei pesi massimi del genere, di quanto di meglio possiate trovare in un negozio di videogiochi oggi stesso. Sia che siate dei "fraggatori" inesauribili, dotati di grandissimi riflessi e di mira sopraffina, sia che amiate confrontarvi con trame e storie da single player, sia che preferiate la pure e semplice sfida contro avversari umani o simulati sparando senza motivi di sorta; ma anche se siete più riflessivi, più attenti allo sviluppo tattico e alla preparazione delle missioni, riuscendo a disporre il vostro alter ego digitale alla perfezione riuscendo a risolvere missioni intricate con pochi, ragionati colpi... giochi diversi, nel look e nella sostanza, per giocatori diversi, pronti a essere immersi in paesaggi onirici e gotici come in campi di battaglia maggiormente realistici e simulativi. In più, se avete amato alla follia qualche gioco del recente passato, fate attenzione alle nuove missioni e alle espansioni che gli sviluppatori vi hanno messo a disposizione: il modo migliore per prolungare l'esperienza di gioco a un prezzo, spesso, abbastanza contenuto.

A noi non resta che augurarvi, a qualunque "branca" di giocatori appartenia-te, buon divertimento: nelle prossime pagine troverete senz'altro il gioco che fa per voi. Il futuro può attendere: "concentrati sul presente, mio giovane Padawan, concentrati sul presente." Qui Gonn è saggio, ma non serve essere cavalieri Jedi per divertirsi. Tanto più che il lato oscuro è sempre apparso molto più divertente ed originale.
"Più seducente, più facile esso è".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Siamo appena rinvenuti, ehi avrei giusto bisogno di una visitina oculisitica!

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

A un anno dall'uscita di *Half-Life*, la Gearbox Software ci riporta a Black Mesa, questa volta nei panni di un Marine con la sola missione di mettere tutto a tacere...

INFO

Genere: Sparatutto3D / Azione
Casa: Sierra Studios
Sviluppatore: Gearbox/Valve
Distributore: Leader
Prezzo: L. 89.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PentiumII/K6-2 266 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D, Glide, OpenGL
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 195 MB

Ecco i resti del nostro velivolo, quasi quasi gli strappo le foderine del sedile come ricordo...

Per un gioco le missioni aggiuntive sono il perfezionamento dello stesso e, in genere, l'estensione o il miglioramento di quei livelli che sono piaciuti di più all'utente finale. Altra caratteristica di un add-on è non attendere molto, dopo l'uscita del gioco "madre", affinché i nuovi livelli non passino inosservati a causa di un nuovo titolo graficamente e qualitativamente più recente.
Diciamo subito che questi livelli aggiuntivi di *Half-Life* non fanno testo a queste regole, le superano e vanno molto oltre...
A un anno esatto delle gesta di Mr. Freeman, si fa ritorno nell'oramai mitico laboratorio di Black Mesa: solo che questa volta si vivrà tutto dalla parte opposta rispetto al giovane dottore, in altre parole, si vestiranno i panni dei suoi temibili avversari, i Marine.
Per chi avesse commesso il terribile reato di non aver giocato ad *Half-Life*, si può riassumere quanto accaduto a grandi linee: in *H-L* impersonavamo il sopraccitato Gordon Freeman, giovane scienziato al suo primo giorno di lavoro. Subito gli viene dato il pericoloso incarico di esaminare di un minerale sottoponendolo ad un raggio laser, che purtroppo finisce per generare un caos incredibile, collegando il nostro mondo a una dimensione parallela aliena. In Black Mesa piovono una tonnellata di sgraditi ospiti che generano morte e distruzione, ma non saranno i soli, giacché il governo, in puro stile X-Files, manda i marine ad eliminare qualsiasi traccia di vita umana e non, affinché non rimangano scomodi testimoni.

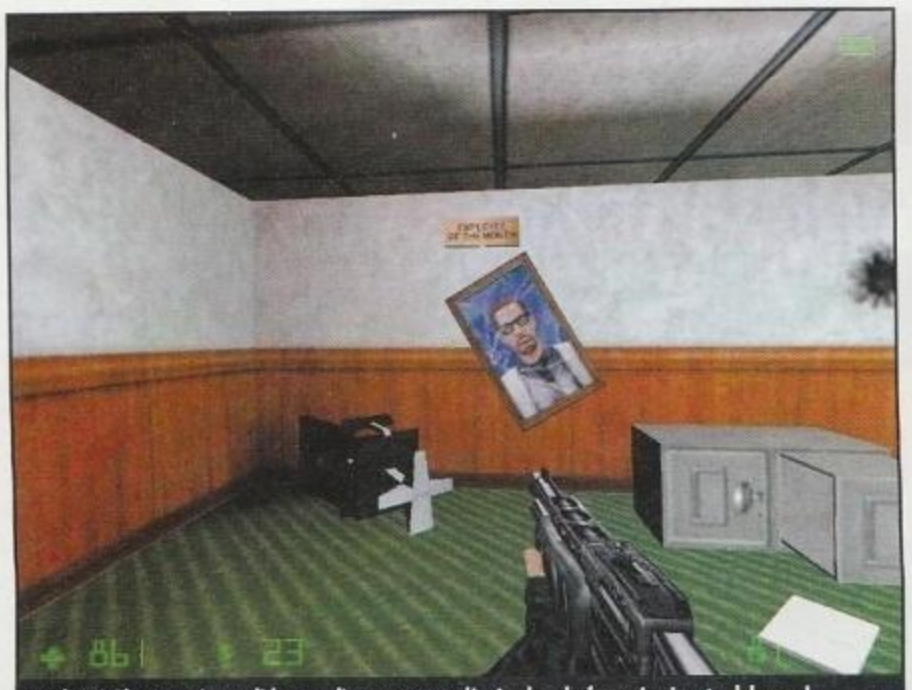
E SE AVESSI FATTO IL SERVIZIO CIVILE?

Il nostro attuale alter ego è un giovanissimo ventiduenne caporale dell'esercito americano, Adrian Shepard; durante la fase iniziale del gioco (in stile cinematografico come casa Valve insegna) ci troviamo all'interno di un elicottero nell'attesa di sbarcare a Black Mesa, quando veniamo colpiti da una nave extraterrestre che ci fa precipitare. Probabilmente siamo svenuti da molte ore, se non giorni, i nostri compagni di viaggio sono morti e noi non abbiamo la minima idea di cosa fare, ma per fortuna uno di quegli scienziati che dovremmo uccidere ci ha salvato la vita, ora gli siamo debitori e così altri nostri compagni. Dopo aver recuperato la tuta militare risaliamo

Siamo in pieno interrogatorio, anche con i modi bruschi questo inerme scienziato non dice dov'è Freeman.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Accidenti! Al primo giorno di lavoro distrugge tutta l'azienda e lo fanno impiegato del mese!

in superficie dove giacciono i resti del nostro sfortunato velivolo.
Il contesto "storico" del gioco è ambientato nella parte finale, in cui Gordon sta per accedere al portale che lo condurrà nel pianeta Xen, locazione che raggiungeremo a "tratti", mentre la maggior parte del tempo tutto è ambientato all'interno e all'esterno di Black Mesa, segno che i programmatori della GearBox, con il costante aiuto della Valve, hanno dato ascolto ai consigli che provenivano da Internet.
Oltre ai soliti personaggi spiccano nuove classi di marine e un poliziotto della security, molto goffo e simpatico. Insolita la figura dei militari. Solitamente siamo abituati a vedere questi corpi speciali super addestrati, senza la macchia della paura, qui invece li vediamo un po' rozzi, a tratti disorganizzati, spavaldi nel modo di fare e comportarsi, con la battuta pronta anche se durante l'azione li ho visti muoversi e attaccare con molto sincronismo. Compaiono, presi da *Team Fortress Classic* incluso nel CD e recensito su questo stesso numero, il dottore dall'aspetto molto colto che può intervenire in nostro aiuto o di altri, il marine con la sigaretta sempre accesa e un impianto portatile per la fiamma ossidrica, che si renderà utile ai nostri occhi per aprire, anzi per meglio dire scassinare porte altrimenti inaccessibili, l'incursore e altri due modelli molto ben realizzati. Per la security oltre al consueto Barney, troviamo il suo grasso amico che comparirà nel gioco in una serie di buffe situazioni, in alcune delle quali ci aiuterà a proseguire aprendo la consueta porta a scanner retinico; anche tra i professori di Black Mesa ne troveremo uno nuovo, con una sorta di scafandro da "Ventimila leghe sotto i mari".
Il carnet delle armi è ampio ed abbondante come ci si aspetta da un datadisk: non avremo la completezza delle armi originali, ma gran parte di esse. Vi anticipo che, almeno inizialmente, scompare la mitica crowbar piede di porco in favore di una bella e dura chiave inglese: per devastare casse di legno e quant'altro potremmo altresì contare su un coltello alla "rambo".
Per le armi da fuoco si aggiungono una Magnum con mirino laser e il mitico "Minimi", un potentissimo mitragliatore simile al Vulcan per potenza di fuoco e, accanto alla balestra, c'è ora anche un ottimo fucile da cecchino.
Fra le armi aliene compaiono le novità più succose: oltre a quelle di Gordon potremmo usare le cose più strane e cattive, una sorta di triglia che spara raggi elettrici, un pesce che spara "involtini di vomito di gatto" (giusto per rendere l'idea...) e una sorta di gancio chimico (come quelli che penzolano dai soffitti nell'attesa di mangiarsi qualche malcapitato) che tra l'altro fa da rampino, ma esclusivamente su sostanze organiche. Tra i gingilli che gli scienziati ci potranno regalare figura solo una sorta d'ingombrante cannone da teletrasporto,

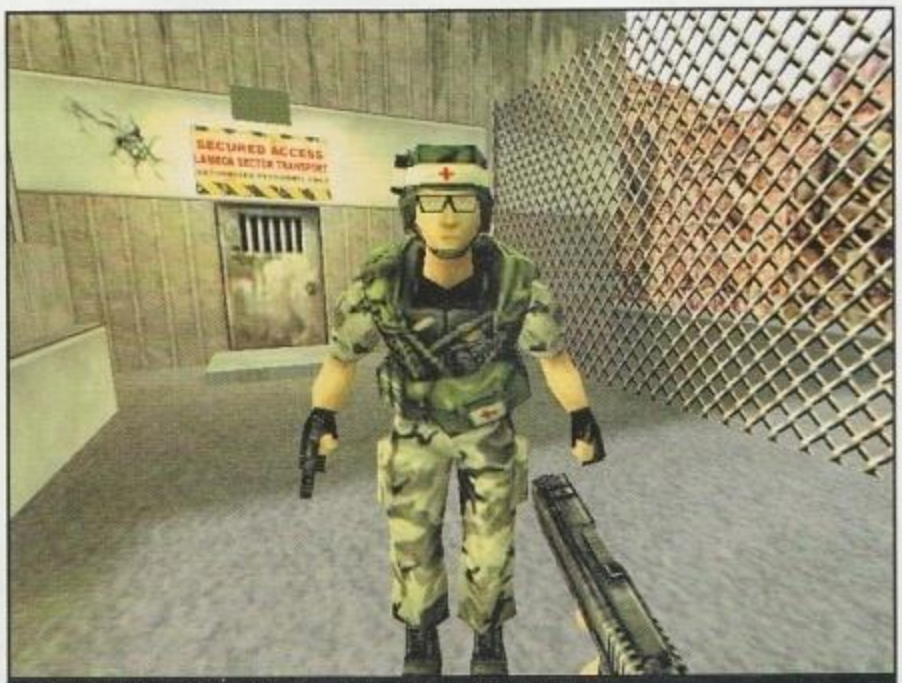
Siamo appena rinvenuti, ehi avrei giusto bisogno di una visitina oculisitica!

ottimo per sbarazzarsi delle nuove classi di alieni, specie quelli più grossi. Non tutte le armi, anzi pochissime di queste che ho citato, hanno una modalità di secondo fuoco.

UHM SENTO PUZZA DI BRUCIATO...

Contro chi combatteremo visto che quelli della security sono nostri alleati? Beh contro gli alieni, che ora hanno rimpinguato il loro organico con parecchie specie inedite, quattro oltre a quelle che già conosciamo, fra cui i "simpatici" ciclopi che usano quella specie di arma-triglia cui accennavo sopra.
Oltre a questi "esseri" ci saranno altri odiosi nemici "terrestri" dei corpi speciali: sembra incredibile eppure quell'odioso omino con la valigetta (meglio conosciuto come l'amministratore) vedendo il pessimo lavoro svolto dall'esercito, ha deciso di far intervenire i corpi speciali, in altre parole le teste di cuoio che avranno lo stesso scopo dei Marine, ma con un livello superiore ovvero eliminare chiunque, anche chi doveva zittire tutta questa confusione.
Alcuni li avevamo incontrati già nel gioco originale (li ricordate quei soldati anoressici, vestiti di nero dall'agilità fulminea?), ma non sapevamo fossero contro i militari stessi; altri saranno inediti e dannatamente cattivi. Ma potremo finalmente sparare all'amministratore? Ancora no, tra l'altro dovremmo attendere il seguito di *Half-Life* per capire meglio il suo ruolo in tutta la faccenda. In compenso vedremo, sebbene di sfuggita, il mitico Gordon in uno scorcio che non poteva mancare, per regalare quel tocco di deja-vu in più a tutto il datadisk. Tecnicamente il lavoro della Gearbox non vede aggiunte di rilievo, anche se da subito si può notare il movimento facciale dei nuovi personaggi: quando questi parlano vengono tolti dei poligoni da qualche parte per aggiungerli al viso, rendendo i tratti della faccia mutevoli al muoversi della bocca. Durante lo svolgersi della trama, non si potrà fare a meno di notare l'ulteriore miglioramento dell'intelligenza artificiale dei personaggi: gli stessi vostri compagni ora vi seguono per più tempo, e quando sono in combattimento danno il meglio di sé, agendo in copertura e addirittura tentando di difendervi in alcune occasioni. Se per errore colpirete un collega gli altri vi bolleranno come traditore, iniziando a fare fuoco su di voi. Anche i nemici, sia umani che non, sfruttano appieno queste routine per cui non pensate di avere vita facile: se sono in "branco" subirete l'attacco di massa, altrimenti si porteranno anche loro al riparo per colpirvi a distanza, oppure se otterranno una posizione migliore tenteranno di mantenerla. Oltre alle missioni single player ci sarà il corso di addestramento o Boot Camp, che ricorda molto il film "Full Metal Jacket" dove l'istruttore vi urla e insulta a più non posso: curioso e divertente allo stesso tempo, da vedere assolutamente... non mancano poi le missioni aggiuntive per il multiplayer, ma per il solo "tutti contro tutti".

Walter Tosolini



Ecco l'utilissimo medico, oltre a curare sa anche cavarsela con le armi.

PC ZETA COMMENTO

Se avete giocato ed apprezzato *Half-Life* non potrete rimanere impassibili davanti a questo autentico capolavoro, l'atmosfera ricreata è quella palpabile del disastro, del disorientamento di un giovane ventiduenne che nemmeno voleva esserci in quei luoghi, ma anche la consapevolezza di essere un temibile Marine. Lo stile cinematografico è rispettato in pieno, ma più che altro si ha la sensazione che tutta la base di Black Mesa viva di una vita propria, ininfluente alla nostra presenza, peccato solamente che la durata non sia pari a quella del gioco originale, ma come recita il detto "il bel gioco dura poco"...

97

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAM FORTRESS CLASSIC

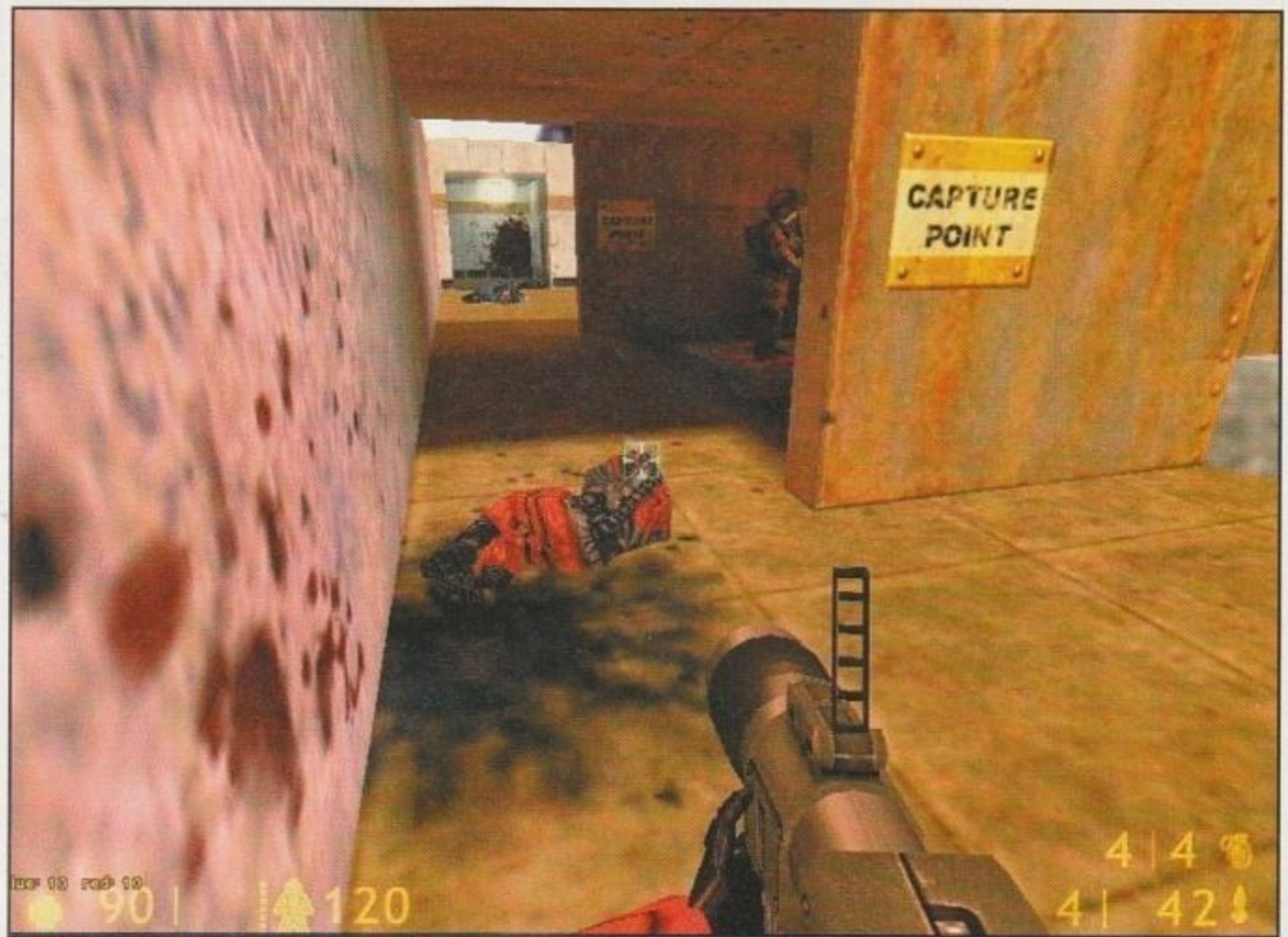
C'era una volta il Deathmatch, ora c'è *Team Fortress Classic*!

INFO

Genere: Sparatutto
Casa: Sierra Studios
Sviluppatore: Valve Software
Distributore: Leader
Prezzo: gratuito

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PentiumII/K6-2 266 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D, Glide, OpenGL
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 70 MB



Dietro il cartello si vede il cannoniere fare fuoco di copertura, mentre sventiamo un attacco nemico.

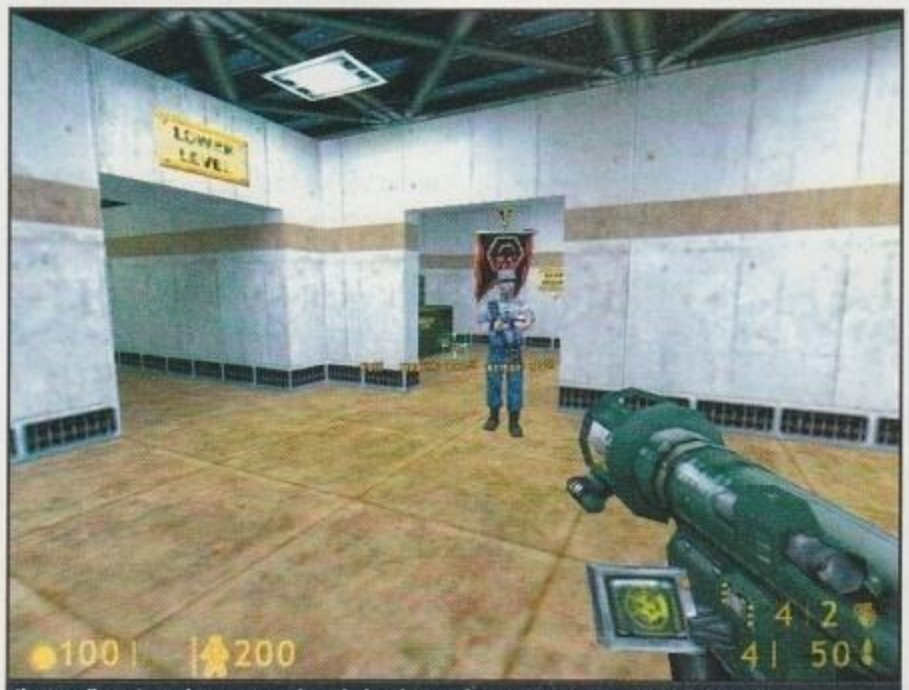
Nel corso dell'anno passato la Valve ha fornito prova di avere un grande intuito professionale e commerciale, basti pensare alla demo di *Half-Life*, composta da alcuni livelli totalmente inediti; oggi hanno stravolto il concetto di missioni aggiuntive con *Oppsosing Force*, ma soprattutto con un piccolo assaggio del loro prossimo titolo *Team Fortress 2: Brotherhood of Arms* previsto per gli inizi del prossimo anno. Rilasciato prima come pacchetto separato, scaricabile gratuitamente dalla rete, poi come parte integrante delle patch in versione completa, inserito nella riedizione "Game of the Year" e riproposto anche nel datadisk delle missioni aggiuntive (regalandovi due giochi in uno), *Team Fortress Classic* è un MOD esclusivamente multiplayer, che ha raggiunto un successo incredibile nelle arene di gioco su Internet e nei vari partyLAN.

Questa espansione è di fatto è un'evoluzione di *Team Fortress* che ottenne un considerevole successo oltreoceano, ideato da due intraprendenti ragazzi australiani (John Cook e Robin Walker, ora inseriti a pieno titolo nel team Valve), *Team Fortress* era un'ingegnosa modalità di gioco basata totalmente su due squadre. Rispetto al classico chi più ammazza vince, qui conta solo il feeling di gruppo, l'organizzazione e la consapevolezza del proprio ruolo in base alla figura di giocatore scelta.

OGGI MI SENTO DI... CLASSE

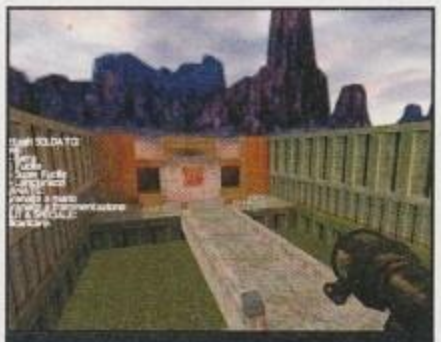
Potrete scegliere tra nove "classi" di alter ego: scout, soldato, granatiere, artigliere pesante, pyro (lanciafiamme), cecchino, medico, spia e ingegnere. Ognuno di questi ruoli ha un compito ben preciso e delle caratteristiche ben definite: lo scout è l'azione per eccellenza, velocissimo nei movimenti poco armato e poco protetto, ottimo per le fughe o per infiltrarsi velocemente dentro edifici avversari.

Il soldato, che ha nel bazooka il suo punto di forza, è forse il più versatile del gruppo e grazie al rocket jumping riesce a saltare in luoghi difficili da raggiungere. Il granatiere lascia sul terreno due tipi di granate, a tempo e a comando, e si rileva ottimo per minare punti strategici specie difensivi ma anche per aprire varchi nei terreni (ove previsto). L'artigliere pesante (altrimenti detto Heavy Weapon Guy) ha un potentissimo mitragliatore a canne rotanti Vulcan e un'armatura da 300%, bassa velocità di movimento; in particolare, nel momento in cui



Il mio collega Scout ha appena rubato la bandiera, ed io sono pronto a coprirgli le spalle.

Ecco i dettagli del mio personaggio, mentre sullo sfondo si vede la spia mentre esegue il suo mimetismo.


Tutti i livelli sono ben strutturati, spesso realizzati a specchio con tanto di "entrata di servizio".

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

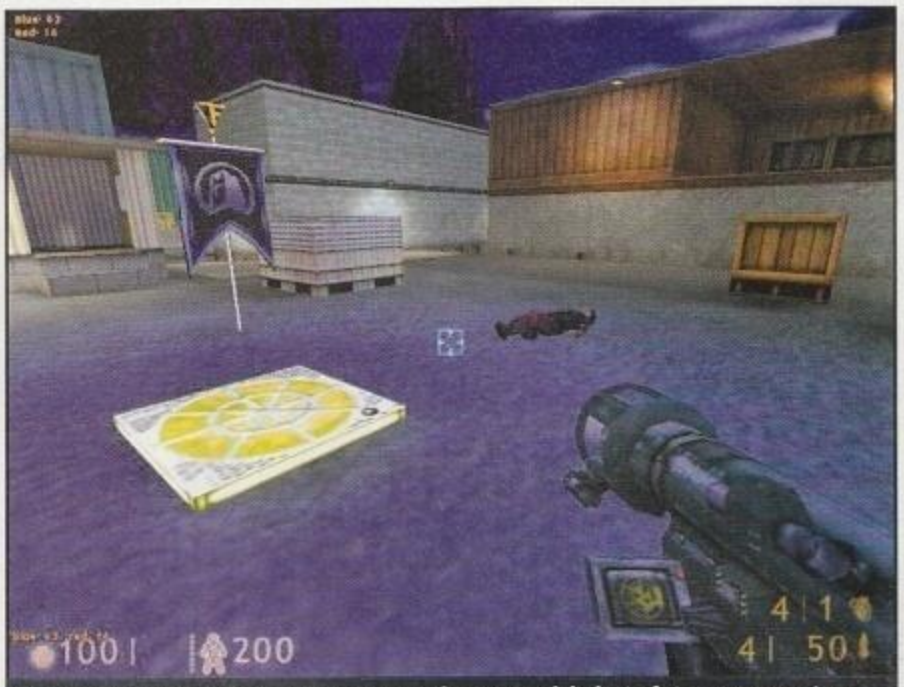
usa l'arma, è praticamente costretto a doversi fermare: è una furia per creare scompiglio nelle file nemiche.
Il pyro, con il suo lanciafiamme, riesce a stanare i nemici da tombini e luoghi ostici, particolarmente dannosi anche i razzi incendiari, ottimi per colpire bersagli distanti. Il cecchino è immancabile come figura in questo gioco, poco armato, ma molto mimetizzabile, particolarmente temuto il suo "pallino rosso" del mirino che non perdona, probabilmente quando lo vedete siete già morti. Il medico ha il potere di curare anche oltre il 100% i suoi compagni nonché avvelenare i nemici, ottimo come supporto di retrovia, ma anche per catturare la bandiera vista la sua agilità.
La spia è la figura più inquietante, abbastanza veloce, non molto armata, può mimetizzarsi prendendo il colore della squadra avversaria e la sembianza di un'altra classe: l'effetto psicologico che crea è devastante... Un esempio pratico? Pensate ad un vostro compagno che scorrazza libero per la base, poi lo vedete uscire con il vostro stendardo praticamente indisturbato: il risultato è che tutti si sparano addosso per verificare se siete "autentici".
L'ingegnere con il suo sigaro e la canotta sporca è in grado di costruire dispensatori di munizioni, in giro per il livello, e implacabili armi da difesa, che può anche potenziare a dovere o riparare se danneggiate: una di queste nel posto giusto è il nemico faticherà parecchio a passare. Oltre alle armi principali, tutti i personaggi sono forniti di un "normale" fucile, di una spranga e talvolta d'una seconda carabina meno pericolosa. Oltre a questa dotazione standard, sono a disposizione delle granate del tipo "ananas" e un marchingegno che varia tra le classi dei personaggi presenti nel gioco:

Impersonando il medico, si può vedere lo stato dell'armatura ma sopratutto della salute che potremo pompare ben oltre il 100%.

simpatico è quello dello scout che stordisce il nemico per svariati secondi (facendovi venire il mal di mare in quanto vedrete un frenetico ondeggiare dell'ambiente circostante).
Da questa piccola rassegna avrete intuito la complementarità che li distingue: per portare un attacco efficace in base nemica dovrete far intervenire due artiglieri per creare scompiglio, seguiti da uno o più soldati che cercano di liberare la via mentre lo scout s'infiltra a perseguire lo scopo. Dietro tutto questo plotone il medico è pronto a tenere "fresco" il livello dei giocatori: poi se la spia è già ben introdotta nelle file nemiche il gioco è fatto! Per contro potrete allestire un'ottima difesa con i granatieri a minare le vie cruciali, gli ingegneri con le loro torrette di sorveglianza a proteggere la bandiera e il pyro che sorveglia gli ritenuti accessi difficili.

NON SOLO GONFALONI E BANDIERE!

Gli scopi del gioco non si limitano al classico cattura la bandiera e riportala in base, ma si diversificano: avremo il push (una sorta di partita di calcio in cui un giocatore deve piazzare il pallone in un punto preciso della base nemica), il "domination" ove dovete impiantare le bandiere del vostro team in



Siamo nella mappa domination, mentre ci occupiamo di proteggere il checkpoint faticosamente conquistato.

punti precisi della mappa e cercare di difenderle sino alla conquista di tutti i checkpoint disponibili, il "The Rock" che vi vede impegnati nell'infiltrarvi nel carcere nemico, rubare una chiave elettronica dall'ufficio della direzione per poi precipitarvi dalla parte opposta, sempre in area avversaria, per attivare con la keycard il meccanismo che sprigiona il gas nervino su tutto il livello (sono previste comunque delle tute, anche se limitate in numero, sparse qua è la per difendervi dalla sostanza nociva, un'altra soluzione è stare sott'acqua il tempo necessario). Menzione a parte per il bellissimo "Caccia al presidente", che ha riscosso molti consensi: in breve un giocatore impersona il paffuto e goffo presidente che non è armato (in mano tiene un'inutile ombrello), mentre gli altri si dividono per i "buoni" in guardie del corpo (qui le classi disponibili sono solo il soldato, medico e fanteria pesante) e nella fazione opposta i cecchini. Lo scopo è di scortare il leader all'automobile, stando attenti ai cecchini che si possono avvalere di alcune zone esclusive come i tetti delle case o vari edifici tattici.
Questa breve descrizione comprende solo le mappe incluse nel pacchetto originale, in verità in questi mesi abbiamo assistito ad un vero e proprio boom di livelli e nuove modalità, parecchie molto buone, con costruzioni architettoniche molto complesse e graficamente appaganti. Per quello che riguarda il gioco via rete, sono state semplificate moltissime procedure: ora bastano un paio di click e si ottiene la lista dei server disponibili (basta dirigersi nel menu multiplayer – partite via Internet, quindi sul tasto ricarica o aggiorna per vedersi scaricare l'elenco dei server attivi a quel momento) per potersi tuffare nel vivo dell'azione, senza tediarsi con fastidiose ricerche di indirizzi IP o complesse righe di comando. Se poi non avete la mappa in questione niente paura: l'interfaccia si preoccupa di scaricare i file necessari e installarli correttamente. L'importante, per poter giocare, è essere aggiornati con l'ultima versione di gioco (se poi avete acquistato il mission pack *Opposing Force* non avrete certamente problemi).

Walter Tosolini

Ecco il goffo presidente, che con il suo inseparabile ombrello è pronto a prendersi una bella pioggia di proiettili...

Ancora una veduta dall'alto per ammirare l'outdoor di questa bellissima mappa.

PCZETA COMMENTO

Un nuovo concetto del multiplayer, mai noioso, in cui il feeling di squadra è il fulcro vero e proprio del gioco. Sicuramente troverete il vostro ruolo preferito tra i nove proposti, oppure potrete sbizzarrirvi tra le varie figure a seconda di come si evolve la situazione di gara. I forum presenti nella grande rete hanno proposto le tecniche di squadra più azzardate ed avvincenti, resta il fatto che questo piccolo miracolo può indubbiamente resistere a colossi quali *Quake III Arena* e *Unreal Tournament*.

95

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE

Come fare fuori i cattivi e guadagnare tanti soldi... oppure essere cattivi e guadagnarli ugualmente?

INFO
Genere: Azione/Sparatutto
Casa: Sierra Studios
Sviluppatore: Valve/ Cs team
Distributore: Leader
Prezzo: gratuito

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II/K6-2 266 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D, Glide OpenGL
Spazio su HD: 45Mb (escluso *H-L*)

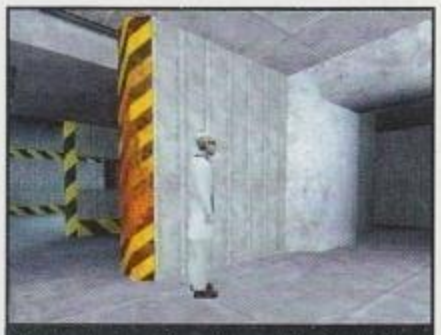
Il fatto che *Half-Life* sia un fenomeno può essere ampiamente constatato dalle innumerevoli mappe, modelli e in particolare modo le nuove modalità di gioco che sono scaturite da questo bellissimo progetto. Negli ultimi mesi, tra i tanti MOD che si sono presentati sul pianeta Internet, quello di maggior successo è *Counterstrike*, ora giunto alla versione beta 4. Sul piano del concetto di gioco non è stato apportata nessuna fondamentale innovazione, si tratta di un mix tra il famoso *Rainbow Six* e la sopraccitata "mezza vita" della Valve. Nella pratica il gioco è fondato su due squadre distinte in buoni e cattivi della situazione, vale a dire i terroristi; lo scopo principale è piuttosto semplice: le forze dell'ordine dovranno liberare, poi vedremo come, gli scienziati tenuti in ostaggio dai malavitosi eliminando fisicamente tutti i membri avversari per ottenere la vittoria. In pratica ci sono due scopi in uno: la scarcerazione degli ostaggi e l'ottenimento della vittoria tramite il "fragging" di tutta la squadra. C'è subito da precisare che gli ostaggi non sono dei giocatori veri ma dei BOT. Prima si accennava alla liberazione di questi ultimi, in effetti, con la beta 4 ci sono due livelli: uno semplice toccando con il tasto "usa" gli stessi ed uno più completo facendosi seguire sino alla zona di partenza per poi liberarli definitivamente con un apposito tasto; queste distinzioni non sono casuali e, di fatto, generano un guadagno differente secondo i casi, che poi permetterà l'acquisto di armi e gadget maggiormente efficaci.

CONTANTI O CARTA DI CREDITO?

Avrete capito che per ottenere le armi dovrete guadagnarvele, il modo per farlo è fare a pezzi un nemico e salvare gli ostaggi nei due metodi citati poc'anzi; tra l'altro al conseguimento della vittoria l'intero team guadagnerà tanti soldi secondo il numero degli scienziati liberati durante il gioco. Così come si guadagna, potreste anche facilmente perdere del danaro nel caso ammazziate un compagno di squadra oppure una o più delle vittime sequestrate. Potrete spendere il sudato compenso solo presso la zona di partenza, che purtroppo non è sempre ben definita come area. Le armi a disposizione sono davvero tante, tutte rigorosamente reali, inoltre si possono acquistare giubbetti antiproiettile, elmetti, flashbang (un esplosivo che acceca momentaneamente chi sta nei paraggi) o bombe a mano e fare incetta di munizioni.

Interessante l'uso della chat generale o di squadra, utile quando sarete morti e fluttuerete come fantasmi attraverso il livello nell'attesa che i vostri compagni vincano, in alternativa potrete avvalervi dei comandi radio, in altre parole dei messaggi vocali che indicano un comando o una richiesta d'aiuto predefinito. In quest'ultima versione ci sono anche due mappe per la modalità "defusion": in breve uno dei terroristi, quello in possesso dell'esplosivo, cercherà di piazzare il C4 in un punto ben segnalato, mentre gli SWAT cercheranno di disinnescare l'ordigno; anche in questo caso eliminare la totalità dei nemici genera la vittoria del team.

Notate la posizione del terrorista e il bellissimo fucile da precisione.


Saranno pure professori, ma per farsi seguire suderete sette camicie!

Questo personaggio forse vuole i lacci delle mie scarpe?

IL GIUSTO LIVELLO

Questo MOD propone delle mappe molto ben strutturate e graficamente molto dettagliate, alcune ricordano quelle viste nel primo *Rainbow Six*, nel complesso non presentano vantaggi specifici per nessuna delle due squadre, regalando ottimi spunti per attuare le più svariate tecniche d'attacco (tanti anfratti per i cecchini, casse o angoli dove riuscire a tentare l'imboscata di turno ecc.).

I modelli sono realizzati con molta cura, mentre le skin delle armi sono facilmente riconoscibili; interessante il fatto che una volta deceduti e stesi sul terreno rimane lo stesso l'arma che stavamo usando (in ogni caso il gioco consente di portarsi appresso solo il coltello, la pistola e l'arma "principale"). In definitiva è una di quelle varianti del mondo di *Half-Life* che non si possono perdere, il file (21,4 MB) potete scaricarlo presso il sito ufficiale http://www.counter-strike.net.

Walter Tosolini

PC ZETA COMMENTO

Avete finito *Half-Life* e vi siete stufati del classico, ma spesso noioso deathmatch? Questo simpatico MOD vi terrà incollato al video e a Internet, per parecchie ore. L'unica pecca è il dover attendere un esito di gioco quando siete deceduti, per fortuna c'è il conto alla rovescia a mettere un limite temporale e la modalità fly, che assieme alla chat, non vi lascia estranei allo svolgimento dell'azione. Il fatto che dobbiamo agire con cautela, visto che non esistono medikit, rende ancora più interessante il gioco nel suo complesso.

90

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARTYLAN CHE PASSIONE!

Parlando di *Half-Life, Team Fortress Classic* e *Counterstrike* era impossibile non soffermarsi su uno dei fenomeni ludici moderni, il LAN Party, in cui spesso i tre giochi citati sono protagonisti...

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win 95/98
Processore: Pentium II/K6-2 300
RAM: 64 MB
CD ROM: 12 MB
Grafica: Acceleratore video OpenGL o Glide
Network: Scheda di rete ethernet compatibile a 10 o 100 Mbit/s
Protocolli di rete: TCP/IP - IPX

Tutti coloro che si sono avvicinati per mezzo di Internet alle varie comunità multiplayer, si sono dovuti scontrare, prima ancora che con gli avversari, con la latenza, o ping, che limita, di fatto, la forza di un buon giocatore. Per chi non ne fosse a conoscenza, si tratta del tempo che le informazioni di gioco impiegano a passare dal nostro computer e il server e più questo tempo è alto, tanto più lenti saremo nel gioco. Di fatto un giocatore inesperto con ping 50 avrebbe sicuramente la meglio su un veterano, che magari gioca con ping 200, perché riuscirà a sparare per primo o a evitare i suoi colpi potendosi muovere prima. Questo ritardo è generato da vari fattori: quelli locali come il nostro modem, ma sopratutto della qualità della linea telefonica, dal numero di computer (nodi) in cui i dati dovranno passare per arrivare sino al server e da altri elementi che in ogni caso non possiamo controllare o gestire.

HO PERSO PERCHÉ LUI ANDAVA A 200...

Come poter concorrere in un Eden telematico? Negli Stai Uniti da parecchi anni, e da non molto anche in Italia, si sta diffondendo il fenomeno dei PartyLAN che, come indica la parte finale della parola, consistono nel creare provvisoriamente una Local Area Network ovvero una piccola rete di computer. Dal lato pratico significa essere muniti su ogni PC di un'apposita scheda Ethernet da collegare a un HUB (in pratica uno scatolotto che replica il segnale a tutti i PC collegati), di un'ampia stanza con tavoli e sedie dove potersi trovare portando il proprio personal, in cui montare il tutto e collegarsi giocando con ping che variano come valore dai 10 ai 50 contro i 150 -400 della grande rete.
Io stesso mi sono ritrovato nelle condizioni scritte all'inizio dell'articolo, e attraverso i gruppi di discussione, ho incontrato varie persone nella mia stessa condizione, sino a quando abbiamo deciso di formare un gruppo, scoprendo che questi party non sono solo un'esigenza tecnica, ma anche una piccola cultura del divertirsi. Di fatto ritrovarsi in una stanza, tutti con la stessa passione e la voglia di giocare senza alcuna limitazione, può regalare delle nuove amicizie, la possibilità di provare videogame i cui server in rete non esistono o sono troppo lenti, di scambiare alcune conoscenze tecniche e sentire varie opinioni (ma anche trucchi e tecniche nuove nell'ambito delle partite multigiocatore). Con questo articolo speriamo di offrire un piccolo input per creare un fenomeno già ampiamente diffuso e ben apprezzato anche oltreoceano, dove si sa benissimo che le connessioni Internet sono qualitativamente migliori delle nostre.

Ecco come si presenta un PartyLAN, ovvero una distesa di case e monitor.

Questi che vedete sono tre HUB collegati in cascata, è una soluzione abbastanza economica per collegare 15 persone.

UNA PASSIONE INSANA

Il gruppo preso in esame si chiama "Insanity", attivo in Friuli Venezia Giulia, trova il suo cuore d'azione paradossalmente proprio tramite la grande rete: per mezzo di un'apposita mailing list ognuno espone problematiche, propone nuovi giochi e qualsiasi cosa pensa sia utile al divertimento, in media prima di ogni incontro si decide una scaletta con giochi e tempi indicativi. Con questo utilissimo mezzo si possono accorciare le distanze, ognuno può gestire i contatti tramite la posta elettronica (e quindi quando vuole e ha tempo). I giochi più gettonati sono i soliti shooter, in particolare quelli team based come *Team Fortress Classic* e *Counterstrike* che vedete recensiti su questo stesso numero, ma cambiando settore non mancano il mitico *Starcraft* o *Tiberian Sun* e i vari giochi di guida come il recentissimo *Re-Volt*. Tra l'altro per fare fronte alle innumerevoli patch che creano noiosi conflitti di versione si è pensato a delle figure precise (identificate come Game Master) che si occupano esclusivamente di seguire quello specifico titolo, scaricandosi l'ultima patch e tutti i file di contorno come nuove mappe, modelli e tutto quello che può essere utile nell'ambito di una sessione in multiplayer, rendendolo disponibile a tutti i partecipanti tramite la condivisione del proprio disco fisso in rete. Ovviamente, per far nota ai più esperti, la descrizione della struttura LAN che vedete descritta, prevede un massimo di 25–30 partecipanti, poiché sopra tale numero si deve avere un server dedicato e al posto dell'HUB un costosissimo switch. Per concludere due parole sulla stanza, è difficile trovare un luogo adatto, ma molte associazioni giovanili sono ben disposte ad accettare questo tipo di iniziative, quindi vale la pena tentare.

Walter Tosolini

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

La Sierra dopo essere stata sommersa di onori, nel '98/'99 per "il gioco dell'anno", *Half-Life*, getta un guanto di sfida a Rougue Spear, per tentare di vincere anche nel genere degli sparatutto 3D tattici. Riuscirà nell'impresa?

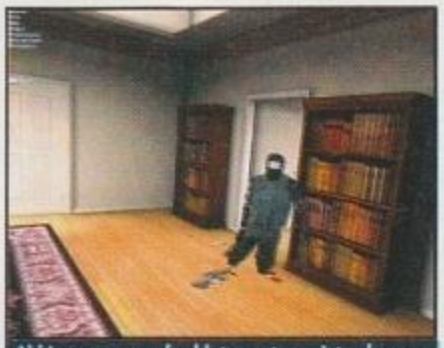
INFO
Genere: Sparatutto Tattico 3D
Casa: Sierra Studios
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 233 Mhz
RAM: 32 Mb
Grafica: Direct3D
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 400 MB

Da Questa posizione controlliamo praticamente tutta la porta a vetri. Nessuno potrà mai uscire senza beccarsi una raffica di mitra in faccia, così si fa...

Nell'ormai lontano 1987 la Sierra diede inizio ad una rivoluzionaria saga di avventure grafiche, particolarmente diverse per ambientazione ai canoni della sofware house americana.
Con *Police Quest: In Pursuit of the Death Angel* infatti ebbe inizio una fortunata serie di avventure a sfondo poliziesco, dove il giocatore si trovava a vestire i panni di un "patrol man" americano, alle prese con i numerosi problemi che questo pericoloso mestiere comporta.
Seppure non mancò mai un discreto interesse da parte del pubblico, bisogna dire che gli episodi di questa saga non hanno mai effettivamente raggiunto un grandissimo successo, assestandosi sempre su livelli piuttosto mediocri. Con *Swat 3* però, settimo e attualmente ultimo episodio della serie, le cose sembrano cambiare e si può tranquillamente affermare che la Sierra potrà prendersi finalmente un bel po' di rivincite.

La piscina è veramente realizzata alla perfezione, peccato che l'acqua però non si muova e che, soprattutto, non si possa saltare dentro...


Abbiamo appena freddato un terrorista che non voleva arrendersi. Da notare oltre al sangue anche i bossoli di proiettile e il caricatore scarico. Rimarranno lì fino alla fine del gioco.

LOS ANGELES, CAPUT MUNDI

Basterebbe una rapida occhiata alle foto a corredo di queste pagine, per giungere alla conclusione che questo nuovo episodio altro non sia che una mera copia dello stupendo *Rogue Spear*: per quanto strano possa invece sembrare, non soltanto le differenze abbondano, ma sono anche decisamente rilevanti.
Per prima cosa, *Swat 3* chiama in causa il corpo speciale della polizia americana, e più precisamente il gruppo SWAT del Los Angeles Police Department (LAPD), che da quasi 30 anni si dedica alla risoluzione delle più scottanti e pericolose situazioni, a cui il normale corpo di polizia non può far fronte. Questa scelta, sebbene possa sembrare apparentemente del tutto marginale, si ripercuote invece pesantemente sul gioco stesso, influenzando le ambientazioni e la tipologia delle missioni, il tipo di armamento e le tattiche di combattimento.
Ambientato interamente nella città di Los Angeles, *Swat 3* offre scenari decisamente urbani, dando vita a missioni che nella maggior parte dei casi avranno luogo in edifici comuni come appartamenti, chiese, negozi e quant'altro si possa trovare in una città. Dimenticate dunque gli enormi spazi aperti che caratterizzano il titolo della Red Storm perché in questo gioco si dovrà costantemente convivere con una palpabile sensazione di claustrofobia.

NOVE UOMINI PER SALVARE IL MONDO

Vestendo i panni di ufficiale SWAT, il giocatore avrà il comando di una squadra composta da otto agenti, quattro dei quali lo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

accompagneranno nel corso delle missioni. Il numero di uomini che si potrà portare con sé è fisso, così come lo sarà la scelta degli stessi, che si alterneranno sul campo a rotazione, qualora dovessero accadere eventuali ferimenti o decessi. Questa apparentemente illogica assenza di libertà è invece piuttosto logica in quanto, contrariamente a quanto accade in *Rogue Spear*, non esiste alcun tipo di differenza tra i membri e mancano completamente le cosidette "abilità". Elementi chiave come la mira, la rapidità nei movimenti, il sangue freddo e l'abilità nel maneggiare esplosivi sono fattori che tutti gli agenti in *Swat 3* possiedono in egual misura tanto che non esistono nemmeno specializzazioni come quella di cecchino o di artificiere.
Probabilmente la presenza di questi parametri non avrebbe certo danneggiato il gioco (personalmente ritengo che sarebbe stato decisamente meglio): si può tranquillamente affermare che, per come è strutturato il gioco, non si tratta di una così grave lacuna.

INDIVIDUO ARMATO E PERICOLOSO, POSSIBILE SCONTRO A FUOCO

Prima di ogni azione sul campo è necessario prestare particolare attenzione al briefing della missione, dove vengono spiegate dettagliatamente le circostanze in cui si dovrà operare. Oltre agli obbiettivi di missione verrà fornita, infatti, anche una breve scheda psicologica degli elementi con cui dovremo entrare in contatto, l'arsenale bellico nelle mani dei sospetti e una breve mappa della zona o dell'edificio.
Tralasciando all'apposito box il compito di illustrare la fase dell'armamento, passiamo finalmente alla terza dimensione, pronti a premere il grilletto.

Questo simpatico individuo se ne stava chiuso nell'armadio con quella piccola bambina... Io non lo dico ma secondo voi cosa stava facendo?

AS A MEMBER: BANG AND CLEAR!

Ennesima e significativa differenza con il titolo della Red Storm è sicuramente il fatto che il giocatore potrà controllare direttamente solo ed esclusivamente il proprio uomo; questi, in veste di caposquadra, potrà però guidare costantemente gli altri membri dell'unità agendo indirettamente, per mezzo di comandi vocali. Premendo infatti il tasto delle comunicazioni, appariranno nell'angolo in alto a sinistra dello schermo una serie di comandi (accessibili attraverso la tastiera numerica) che riassumono efficacemente tutte le operazioni tattiche da compiere.
L'esecuzione è più facile a farsi che a dirsi. Usando il proprio mirino come indicatore, per prima cosa si mostrerà ai propri compagni gestiti dal computer gli oggetti e le zone d'interesse e, successivamente, verrà dato loro l'ordine per farli agire. Quindi, se per esempio volessimo far aprire una porta, basterà puntarla con il mirino e premere il tasto numerico che corrisponde al comando "aprire". La maggior parte dell'azione quindi, sebbene questo possa sembrare alquanto contraddittorio e assurdo, è gestita dall'Intelligenza Artificiale del computer (che guida gli uomini basandosi però sugli ordini impartiti dal giocatore). Senza dubbio all'inizio ci si trova decisamente spiazzati da questo e, inevitabilmente, si tende a voler fare tutto da soli, trascurando completamente i propri compagni. Poiché basta comunque poco per accorgersi di quanto sia impossibile terminare una missione in solitario, si arriverà successivamente ad "arrendersi" a questa alleanza forzata, rendendosi poi effettivamente conto di come invece essa sia una trovata alquanto geniale.

Il tavolino di cristallo si riduce in mille pezzi con una raffica di mitra, notate come i pezzi di cristallo saltano per aria non appena il proiettile impatta...

GO DYNAMIC!

Ogni missione inizia sempre in una sorta di isola felice, una posizione cioè posta all'esterno dell'edificio o della zona occupata dai nemici, dalla quale far partire l'azione in tutta tranquillità. Uno degli elementi più importanti del gioco, infatti, è la possibilità di agire in due diverse modalità: Stealth e Dynamic. E' piuttosto chiaro che mentre la prima presuppone una tattica silenziosa, in modo da arrivare nei pressi del nemico senza che questi se ne accorga, la seconda sfrutta il classico effetto a sorpresa che, cogliendo l'avversario impreparato, lo rende maggiormente vulnerabile.
La scelta della modalità è lasciata ovviamente al giocatore che, a seconda della situazione e in base a quanto suggerito nel briefing, potrà decidere come agire. Il passaggio da una modalità all'altra comporta, tra le altre cose, anche il cambiamento dei comandi che abbiamo citato in precedenza per cui, mentre ad esempio l'apertura di una porta in modalità Stealth viene effettuata utilizzando una silenziosissima attrezzatura da scasso, la stessa operazione fatta eseguire quando si è in Dynamic si ottiene utilizzando addirittura una carica di esplosivo al plastico.

MANI SOPRA LA TESTA E IN GINOCCHIO!

Swat 3 è una simulazione delle tattiche adottate dal corpo speciale di polizia che, abituato ad agire in ambito prettamente civile, predilige la cattura dei criminali piuttosto che la loro eliminazione. Ciò significa che è consigliabile da parte del giocatore sparare il minor numero di colpi mortali, specialmente una volta che il nemico ha deciso di arrendersi.
Esiste dunque anche la possibilità che, di fronte alla nostra squadra, quello che era stato descritto come un pazzo criminale senza scrupoli si arrenda e deponga le armi, per quale motivo? E' presto spiegato. Ogni sospetto possiede una quantità ben precisa di stress e di aggressività che regolano il suo comportamento, questi parametri fondamentali sono però costantemente influenzati dalle circostanze e ciò inevitabilmente porta i soggetti ad agire in modo sempre imprevedibile e diverso. Se per esempio un pericoloso criminale si trovasse improvvisamente di fronte alla squadra Swat che, con i fucili spianati, gli urla incessantemente di gettare a terra le armi e di arrendersi, il suo tasso di stress salirebbe al punto da farlo scoppiare in lacrime come un bambino; qualora invece lo stesso individuo si trovasse di fronte ad un solo poliziotto,

Noi non abbiamo fatto niente, questa cameriera armata di fucile è stata uccisa dall'intervento del nostro compagno che non si è fatto evidentemente problemi anche se si trattava di una donna.

Tutte le superfici presenti nel gioco riproducono alla perfezione i fori di proiettili. In questo caso la vetrata era blindata perché nonostante i numerosi colpi è ancora intatta....

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Le armi in *Swat 3* rivestono un ruolo decisamente meno importante rispetto a *Rogue Spear*, come dimostra il ridotto numero di armi presenti in questo gioco. Il motivo è semplice: essendo questa una simulazione è stato mantenuto l'arsenale originale del corpo speciale Swat, con i pro e i contro che ciò comporta...

ARMI PRIMARIE

Hecker & Koch MP5 e Hecker & Koch MP5SD

Ottimo fucile mitragliatore che permette di sparare singoli colpi e raffiche. La versione silenziata è quella più usata, sempre che l'infiltrazione debba rimanere il più possibile segreta.

Benelli M1 Super 90

Un'arma devastante, utile negli appartamenti e in tutti gli edifici con spazi ristretti, dove i contatti ravvicinati con i nemici sono frequenti. Utilizzando un particolare tipo di cartucce è comoda anche sfondare le porte.

M4A1

Altro fucile mitragliatore dalla ottima potenza di fuoco e precisione. Ha a disposizione dei proiettili non letali, che feriscono moderatamente la vittima senza però ucciderla (ovviamente se questa non indossa corpetti o attrezzature simili).

ARMI SECONDARIE

Springfield Armory 1911-A1

La pistola di ordinanza del corpo SWAT, utile quando si vogliono risparmiare colpi o si ha deciso di freddare i sospetti che si sono arresi... Per il resto se si spara dalla distanza non conviene certo affidarsi alla sua scarsa precisione.

ARMI TATTICHE

CS Granata tattica

Lanciata all'interno delle stanze sprigiona una nube tossica che mette praticamente KO qualsiasi avversario. Quando si sentono i primi colpi di tosse è praticamente possibile entrare nella stanza anche ad occhi chiusi, nessuno potrà fare niente.

Esplosivo C2

Quando si dimenticano le chiavi di casa e si vuole far presto, ecco che l'esplosivo al plastico ci corre in aiuto. Va attaccato alle porte e, successivamente, con un comando a distanza innescato.

Granate accecanti/stordenti

Un must, assolutamente indispensabile ogniqualvolta si stia per entrare in una stanza sospetta. I pochi secondi di vantaggio ottenuti sull'avversario, accecato e stordito, possono essere fondamentali.

EQUIPAGGIAMENTO

Bacchetta ottica

Con questo sofisticato oggetto è possibile scoprire la presenza di eventuali sospetti dietro i pericolosi angoli dei corridoi o delle stanze. Una sorta di moderno specchietto insomma.

Arnesi multiuso

Indispensabile se si vuole scassinare una porta senza farsi sentire se necessario disinnescare una bomba.

Manette

Una volta arresi i sospetti e gli ostaggi vanno ammanettati, in modo da permettere alla polizia ordinaria di recuperarli e portarli in centrale.

Barrette luminose

Sprigionano una luce verde al contatto col terreno. Vista la lunga durata della luce sono utili sia per illuminare zone d'ombra sia per segnalare una stanza, una volta che è stata sgomberata o controllata.

Questa schermata ci permette di "attrezzare" al meglio gli uomini della nostra squadra.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

magari persino distratto, questi non esiterebbe un attimo a fare fuoco urlando all'impazzata.

INTELLIGENZA O DEFICIENZA ARTIFICIALE?

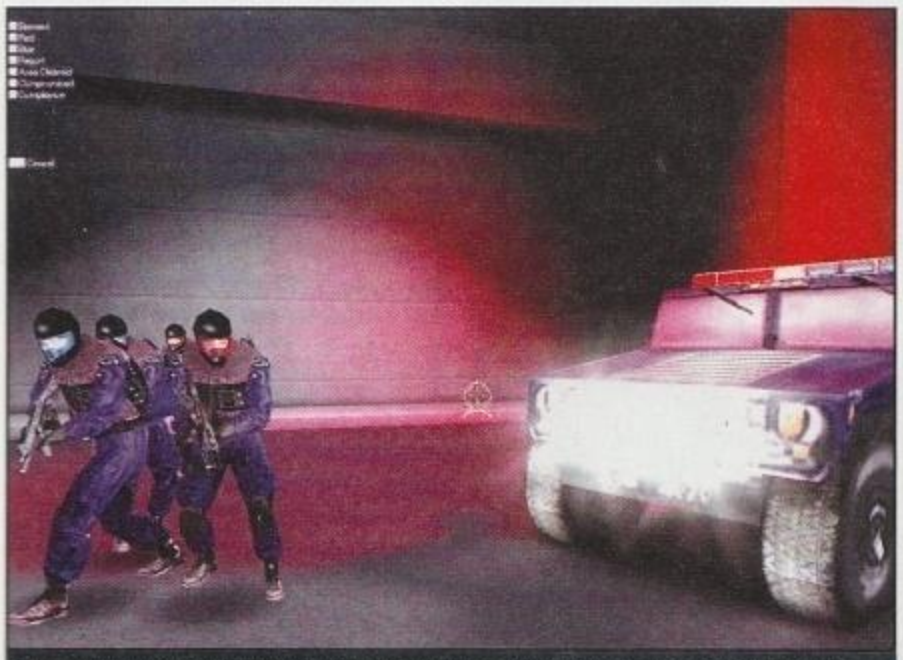
Come è stato detto fin d'ora l'elemento forse più importante e caratterizzante dell'intero gioco è la cosiddetta IA, che mai come in questo caso riveste il ruolo di protagonista. E' bene dunque capire se il livello raggiunto si attesti su livelli sufficientemente alti perché, in caso contrario, ciò minerebbe profondamente il valore di questo prodotto. Ovviamente il voto estremamente positivo assegnato al gioco lascia intuire il successo dei programmatori, eppure è bene chiarire che la suddetta IA non è esente da difetti, sfortunatamente. Mentre a prima vista la reazione dei compagni di squadra ai propri ordini appare impeccabile, con il tempo ci si rende conto che alcune situazioni riescono a mettere in crisi il gioco, che non riesce più a soddisfare le richieste dell'utente. Uno degli esempi più lampanti si manifesta quando si ordina alla squadra di "coprire" una stanza; in questo caso, infatti, il computer non riesce a distinguere con chiarezza quale effettivamente sarebbe la posizione più adatta e, spesso e volentieri, si pone in zone piuttosto inutili, lasciando scoperte zone maggiormente a rischio. Intendiamoci, questo problema avviene piuttosto raramente ed è causato soprattutto da una particolare complessità della zona; in particolare avviene in quelle (poche) missioni all'aperto, dove scarseggiano porte e corridoi, nei quali il computer si trova decisamente molto più a suo agio. Ciononostante, capita, anche se piuttosto di rado, di trovarsi in situazioni per cui si sente la mancanza di un cervello umano. Allo stato attuale della tecnologia comunque, si può tranquillamente affermare che la qualità dell'IA di *Swat 3* è comunque ottima e non trova forse rivali negli altri prodotti.

I personaggi in *Swat 3* sono tutti molto caratterizzati e difficilmente se ne trovano di identici. In questo caso questa donnona è rimasta a terra in un lago di sangue. Diabete o che altro?

TECNICAMENTE PARLANDO

Per chi ha giocato a *Rogue Spear* ed è rimasto affascinato dal dettaglio grafico raggiunto dal gioco, potrà sicuramente far piacere sapere che, con *Swat 3*, si è compiuto un ulteriore passo avanti. Come è stato detto quasi tutte le missioni sono ambientate all'interno di edifici civili; ciò ha permesso di ricreare con quanta più cura e attenzione ai particolari fosse possibile l'arredamento. Entrare nelle case dei sospetti è un po' come entrare nella loro vita, poiché lo stile con cui sono stati disposti oggetti e mobilia rispecchia proprio la personalità che è stata precedentemente fornita nel briefing. Una delle tante chicche del motore grafico è per esempio la presenza di specchi, i quali non solo riusciranno più di una volta a far cedere i nervi al giocatore che crederà di trovarsi di fronte al nemico, ma potranno anche essere utilizzati a scopo tattico, dai propri uomini e dagli avversari stessi. Molto belli anche gli effetti di luce come il riflesso luminoso della torcia sui già citati specchi, o la riproduzione delle superfici, che reagiscono in modo diverso ed assolutamente realistico all'impatto dei proiettili. Esaltante il fatto che ogni singolo proiettile sparato, ogni caricatore e ogni altro oggetto finito per terra vi rimarrà, fino al completamento della missione, tracce di sangue comprese. Un aspetto che sicuramente contribuisce non solo a rendere più realistiche le operazioni ma che coinvolge maggiormente il giocatore, il cui livello di tensione è sempre altissimo.

Da sottolineare purtroppo la presenza (e quando mai non c'è?) del famigerato effetto di clipping. Senza togliere il fatto che vedere scomparire all'interno del pavimento i corpi dei propri uomini non sia certo entusiasmante, è bene sottolineare che comunque questo difetto è stato anche usato anche a fin di bene, poiché nelle situazioni di "traffico intenso" è possibile quasi attraversare i propri compagni qualora essi ostruiscano il passaggio. Le musiche sono ben realizzate e riescono a marcare con evidenza soprattutto le differenti modalità d'azione (musica d'atmosfera per la Stealth e ritmi frenetici per la Dynamic), migliorando ulteriormente l'atmosfera. Lo stesso discorso vale per il sonoro, che non solo riproduce alla perfezione i suoni delle diverse armi e le voci dei personaggi, ma è anche un elemento fondamentale anche dal punto di vista tattico, perlomeno per tutti i felici possessori una scheda che supporti il suono 3D.



Siamo appena arrivati nel parcheggio di questo imponente edificio. Fosse per me entrerei standomene comodamente seduto sulla Jeep, a quanto pare però non è il caso e ci tocca andare a piedi, come al solito.

TUTTO MOLTO BELLO, MA IL MULTIPLAYER?

Eccolo qui il tasto dolente di Swat 3: il supporto multiplayer. Sfortunatamente alla Sierra hanno preso la quanto mai "ardita" decisione, di non supportare proprio quello che è diventato ormai uno standard in quasi tutti i giochi. Si potrebbe dire che un simile prodotto, a causa della sua impostazione, mal si adatterebbe al gioco multigiocatore; quando però la stessa Sierra annuncia un'espansione di *Swat 3* evidenziando la presenza del Multiplayer, è più facile pensare che questa sia a tutti gli effetti una mancanza, forse dovuta all'anzianità del progetto che, in fase di sviluppo, non contemplava un simile boom delle partite via Internet.

Il modo più rapido e sbrigativo per aprire una porta è usare l'esplosivo al plastico, ovviamente non è proprio il metodo più silenzioso che esista quindi, agite di conseguenza quando decidete di usarlo.

Luca Cominelli

PC ZETA COMMENTO

Difficile dare un voto a *Swat 3*, soprattutto se non si viene meno all'inevitabile paragone con *Rogue Spear*, suo diretto avversario. Il gioco è ottimo sotto ogni punto di vista: ottimo graficamente, entusiasmante e soprattutto coinvolgente in ogni sua missione. L'intelligenza artificiale dei nemici e soprattutto dei propri uomini è fantastica (anche se non mancano alcune piccole magagne) e ciò permette di compiere elaborate tattiche dal realismo veramente straordinario che riescono a dare enormi soddisfazioni. Sfortunatamente, quel qualcosa in meno rispetto a *Rogue Spear* (leggasi mancanza di multiplayer) influisce parzialmente sul punteggio, ma va detto che questa può anche essere letta come una precisa scelta creativa della Sierra. In definitiva è senza dubbio un acquisto obbligato, sia per gli amanti del genere sia per chi per una volta vuole provare un gioco d'azione dove è necessario pensare non solo prima di premere il grilletto, ma anche solo prima di muovere un dito…

93

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DELTA FORCE

La Novalogic riporta sugli schermi i suoi corpi speciali. Sarà una svolta o un'oprazione in linea di continuità col passato? Scopriamolo...

INFO

Genere: Sparatutto Tattico
Casa: Novalogic
Sviluppatore: Novalogic
Distributore: C.T.O.
Prezzo: L. 93.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PIII 500
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 165 MB

Una delle migliori tattiche per aver ragione di una roccaforte nemica consiste nel conquistare rapidamente una posizione sopraelevata, dalla quale poi eliminare uno ad uno tutti i nemici rimasti nell'area.

Il cecchinaggio è l'attività principe in *Delta Force 2*. Utilizzando il potentissimo Barret Light, calibro 0.50 è addirittura possibile uccidere più nemici, correttamente allineati, con un singolo colpo!

Se dovessimo partire dal presupposto secondo cui il successo di un gioco è funzione anche della qualità dei prodotti direttamente concorrenti, *Delta Force 2* non avrebbe scampo. Il genere degli sparatutto tattici nel giro di appena un anno è infatti passato dallo stadio della più pura velleità a quello di una maturità solida e "responsabile". *Rainbow Six, Rogue Spear, Swat 3* hanno fissato degli standard qualitativi elevatissimi, cui né *Delta Force* prima né *Delta Force 2* oggi, parebbero assolutamente in grado di rispondere. In realtà il raffronto è improprio. *Delta Force 2* pur calando il giocatore nei panni di un fante dei corpi speciali, presenta un'impostazione assolutamente diversa da quella che caratterizza i titoli citati. Mentre quelli si basano su azioni di polizia o guerriglia, estremamente realistiche, circoscritti nel tempo e nello spazio, *Delta Force 2* (come già *Delta Force*) propone scenari decisamente più ampi, campali e, allo stesso tempo, "giocosi". Le mappe delle missioni del gioco della Novalogic sono vastissime, ricche di elementi grafici collaterali – ossia non direttamente connessi agli obiettivi veri e propri – in cui il giocatore gode di grande libertà nel decidere come affrontare il nemico. Si tratta di uno sparatutto nel senso più pieno del termine. Il giocatore incarna quasi il ruolo del "supereroe" alla Schwarzenegger, un uomo solo in grado di confrontarsi contro le centinaia di nemici che gli si parano davanti. Ad ogni missione (ve ne sono 45, 20 delle quali fanno parte di 2 campagne di guerra) il nostro può equipaggiarsi attingendo ad un arsenale che conta circa 16 armi e 5 accessori. Del tutto "estetico" il ruolo del manipolo compagni guidati dalla CPU e che si supporrebbero essere agli ordini del giocatore ("fermi", "avanti", "non sparate"): non solo non sono di alcun aiuto, ma appaiono "geneticamente" predisposti al suicidio. D'altronde, l'assoluta modestia dell'intelligenza artificiale alleata è superata di parecchie lunghezze da quella che sovrintende alle gesta del nemico. I soldati avversari sono poco più che fantocci. Facendo fuoco su uno di loro si ottiene invariabilmente una di queste reazioni: il soldato si getta a terra, il soldato corre per una decina di metri verso di noi poi si paralizza, il soldato corre a destra e a manca in preda al panico. Se poi uccidete una sentinella, un suo eventuale compagno posizionato, diciamo, a meno di un metro di distanza non farà una piega, rimanendo immobile sul posto in attesa di essere colpito a sua volta. Peraltro mentre in giochi come *Rainbow Six* o *Swat 3*, con una discreta pianificazione e un po'di buon senso è possibile salvarsi la vita e completare la missione, in *Delta Force 2* essere colpiti dal fuoco nemico o meno è quasi un pura questione di fortuna. Quando lo scontro a fuoco ha inizio, le pallottole cominciano a fischiare da e per tutte le direzioni e, nonostante i traccianti, è impossibile determinare rapidamente la loro provenienza. Per cui l'unica soluzione diventa quella di acquattarsi e sperare... Considerando che non c'è possibilità di salvare la situazione a missione in corso e che, date le immense mappe di gioco, una singola missione può durare anche tre quarti d'ora, ci si immagini quanto può essere frustrante rimanere vittima di un proiettile vagante (un colpo è sufficiente per lasciarci la pelle) a pochi minuti dal raggiungimento degli obiettivi....

Delta Force 2 è essenzialmente un gioco per cecchini. Sebbene le missioni coprano la maggior parte delle situazioni critiche solita-

Le installazioni fisse sono tra gli oggetti graficamente meglio riusciti in *Delta Force 2*. Gli interni invece sono semplicemente orridi.

Sono numerose le missioni nelle quali si viene aviotrasportati oltre le linee nemiche: occhio a dove atterrate!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mente demandate all'intervento dei corpi speciali – liberazioni di ostaggi, distruzione di basi terroristiche, operazioni di polizia, "search and rescue", e via dicendo – vanno affrontate tutte più o meno allo stesso modo. Ossia a lunga distanza. Sfruttando il mirino di precisione e la capacità del motore grafico Voxel di renderizzare oggetti e paesaggi a lunghissima distanza, il giocatore deve eliminare uno ad uno tutti i nemici a centinaia di metri di distanza. Quindi può avvicinarsi a installazioni e accampamenti nemici oramai semideserti. Ed è un bene che sia così, dal momento che gli scontri a fuoco a distanza ravvicinata sono praticamente impossibili a causa della spaventosa scattosità dello stesso motore grafico. Il Voxel a 32 bit utilizzato in *Delta Force 2* riesce infatti nel non facile compito di abbinare una modestissima resa estetica ad un frame rate indecente. Per poter ottenere un fluidità appena accettabile alla risoluzione di 800x600, chi scrive ha dovuto ricorrere ad un Pentium III 500, con 256 Mb di Ram dotato di una scheda grafica GeForce. L'aspetto del paesaggio è piuttosto confuso, e sebbene edifici e veicoli esibiscano un aspetto piuttosto realistico, se osservati da vicino appaiono davvero "pixellosi" mentre le texture ondeggiano curiosamente. I bug grafici non si contano: si può vedere ed essere visti attraverso muri e porte chiuse, si può penetrare con il proprio personaggio dentro muri di qualunque foggia e spessore e via di questo passo. Anche gli effetti atmosferici e l'alternanza di giorno e notte non sono particolarmente azzeccati. L'"effetto notte" ad esempio è reso sovrapponendo allo scenario una sorta di filtro bluastro, davvero poco convincente. Decisamente meglio realizzata invece è la nebbia, che rende estremamente inquietanti soprattutto i fondali acquitrinosi ambientati nel sud-est asiatico.

Ad ogni ambientazione la sua divisa mimetica. Il completino in nylon bianco vi permettere di strisciare oltre le linee nemiche nella neve più pixellosa che abbiate mai visto...

Il supporto per gli acceleratori grafici poi è una vera e propria beffa. A parte il fatto che i poligoni che possono avvantaggiarsene sono ben pochi (in buona sostanza gli edifici, gli alberi e i personaggi), è immediato rendersi conto che non c'è praticamente alcun effettivo vantaggio nell'utilizzare il rendering via hardware anziché "accontentarsi" di quello software. Né sotto il profilo dell'aspetto grafico, né, tantomeno, per quanto riguarda il frame rate. Senza contare che i possessori di schede basate sul chip-set 3Dfx (comprese le Voodoo 3000 e 3500) non avranno neppure l'imbarazzo della scelta dal momento che il Voxel a 32 bit li taglia automaticamente fuori da qualunque possibilità di accelerazione.

Di *Delta Force 2* si può dire qualunque cosa, fuorché definirlo realistico. A parte il fatto che il nostro personaggio può superare pendenze impossibili (anche superiori al 70%) in tempi pressoché nulli, anche la tanto sbandierata "fedeltà balistica" si rivela un gran pasticcio. A sentire la Novalogic dovrebbero essere stati implementati precisi coefficienti di penetrazione per ogni superficie – muri, legno, tessuto e via dicendo – presente nel gioco. I proiettili dunque dovrebbero essere in grado di perforare diverse superfici a seconda della loro densità e corazzatura. Eppure si scopre ad esempio che, a parità di superficie e arma utilizzata, questa viene perforata in certi punti mentre in altre porzioni è inscalfibile. Altre volte un muro pare poter essere attraversato dai proiettili come fosse un panetto di burro, mentre una carica esplosiva non è neppure in grado di scheggiarne l'intonaco. Secondo la Novalogic, poi, il vento influirebbe sulla precisione dei tiri, soprattutto a lunga distanza, ma, ancora una volta, noi non siamo proprio riusciti ad accorgercene.

L'unica ricaduta apprezzabile del motore Voxel è la rappresentazione dell'erba alta che viene ad assumere un volume vero e proprio, uno spessore all'interno del quale è possibile nascondersi per sottrarsi alla vista degli avversari. Un atout particolarmente significativo in multiplayer, l'aspetto decisamente più gratificante di *Delta Force 2* che, appunto, può essere giocato sia in rete locale che sui server Novaworld. Tutte le missioni che possono essere affrontate in solitario possono essere anche giocate in multiplayer in una modalità cooperativa o in deatmatch. A dire la verità in deatmatch *Delta Force 2* si rivela troppo frenetico, e finisce per assomigliare a uno dei tanti sparatutto pensati soprattutto per un uso multigiocatore, ai quali è peraltro complessivamente inferiore. Eccezionalmente divertente invece la modalità "King of the Hill", nella quale i giocatori possono coordinarsi tra loro assumendo ruoli specifici. Stranamente Novalogic non fornisce invece alcuna mappa per le modalità multiplayer "Flag Ball" e "Search and Destroy", che risultano pertanto inutilizzabili. Così come già *Armored Fist 3*, anche *Delta Force 2* sfrutta la tecnologia "Voice Over The Net", che permette a coloro che partecipano ad una partita multigiocatore di parlarsi a viva voce anziché inviarsi messaggi tramite tastiera. Purtroppo sui server Novaworld pare che ben pochi siano intenzionati a lasciare la via vecchia per la nuova...

Delta Force 2 è un prodotto che potrebbe piacere parecchio ai fan del titolo originale, ma chiunque provenga da qualunque altro sparatutto tattico oggi disponibile (con l'esclusione forse di *Spec Ops 2*), non potrà evitare di storcere la bocca. Troppo semplicistico, troppo raffazzonato...

Andrea Maselli

Uno tra gli aspetti più deludenti di *Delta Force 2* è l'assoluta inettitudine dei propri compagni di squadra. Non contate sul loro aiuto e cercate di resistere alla tentazione di spararagli.

Riflettete almeno una frazione di secondo prima di tirare il grilletto, soprattutto quando la base nemica pullula di ostaggi...

PC ZETA COMMENTO

Con *Delta Force 2* ci si può anche divertire, soprattutto se si vuole dedicarsi al multiplayer. Ma è davvero difficile non rimanere perplessi di fronte ad una realizzazione tecnica che, grazie alla scelta dell'orrido motore Voxel, pare provenire dal passato remoto dei videogiochi. E non è un caso che il gameplay ricalchi in maniera quasi pedissequa quello già visto in *Delta Force*. D'altronde *Delta Force 2* ha mantenuto tutti i difetti del capostipite, tra i quali spicca la "demenziale" intelligenza artificiale dei nemici e un realismo tanto sbandierato quanto palesemente inesistente. A questo gioco mancano atmosfera e sfida. Se però avete un amico collegato in rete locale o avete sempre desiderato sparare ai passanti dall'alto di un campanile, beh, potreste ancora farci un pensierino...

68

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPEC OPS II

Per la gioia della vostra anima guerrafondaia tornano le "Operazioni Speciali". Stavolta sarete alla guida di un manipolo di Berretti Verdi. Riuscirete ad essere all'altezza della situazione?

INFO

Genere: Sparatutto 3D tattico
Casa: Take2 Interactive
Sviluppatore: Zombie Studios
Distributore: CDVerte
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII o equivalente
RAM: 32 MB
Grafica: 3Dfx o Direct3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 250 Mb

Ecco la nostra allegra brigata al freddo e al gelo alla ricerca di un CODEC perduto.

Andiamo, dite la verità, chi di voi, dopo aver visto uno dei tanti film d'azione/guerra americani non ha mai sognato di essere, magari anche solo per un giorno, uno di quei soldati col berretto verde che riuscivano sempre e comunque a uscire quasi indenni da ogni situazione e a far fuori il mondo armati di una semplice pistola? Grazie a questo nuovo parto degli Zombie Studios ora potrete dimostrare quanto valete oppure se è il caso di cambiare mestiere e darsi alla lavorazione del vetro.... Il gioco, infatti, vi mette a capo di un gruppetto di cattivissimi (si spera) Berretti Verdi, che dovrete guidare attraverso una serie di missioni sparse un po' in tutto il mondo. Completata l'installazione e settati i (pochi) parametri del gioco, possiamo scegliere se fare un po' di addestramento, cosa che vi consiglio, quantomeno per prendere un minimo di confidenza con i comandi del gioco, oppure gettarci immediatamente nella mischia, selezionando una delle missioni a nostra disposizione. Le scelte possibili sono 5: Germania, Polo Sud, Corea, Pakistan e Tailandia. Ogni area geografica è divisa in diverse sotto-missioni che variano da 4 a 6 a seconda della locazione scelta. La struttura è molto aperta, nel senso che potrete scegliere immediatamente sia in quale paese operare, sia quale debba essere l'ordine delle missioni da intraprendere, la qual cosa è molto apprezzata in quanto è così possibile provare fin da subito a cimentarsi con diversi tipi di situazioni. Dopo il classico briefing che ci spiega la situazione ed i nostri obiettivi specifici, che peraltro possono variare durante lo svolgimento della missione stessa, arriva il momento di assegnare l'equipaggiamento e l'arma a ogni singolo elemento ella squadra, tenendo in debito conto sia i compiti che ci sono stati assegnati, sia il peso che ogni singolo soldato può sostenere (scordatevi quindi situazioni tipo Schwarzenneger in "Commando"). Non stupitevi se in talune missioni non potrete selezionare tutti gli elementi, poiché il loro numero è strettamente legato all'obiettivo da raggiungere (un po' come in *"Commandos"* per intenderci). La scelta può essere effettuata tra Fante, Granatiere, Assaltatore, Mitragliere, Demolitore e Cecchino. Naturalmente ognuno di essi avrà i propri punti di forza e di debolezza, per cui la loro scelta andrebbe un minimo ponderata a seconda di ciò che ci verrà chiesto di fare. Bene. E' arrivato finalmente il momento di entrare in azione e fare vedere a tutti di che pasta siamo fatti!

In certi casi ci vengono in aiuto le visuali speciali.

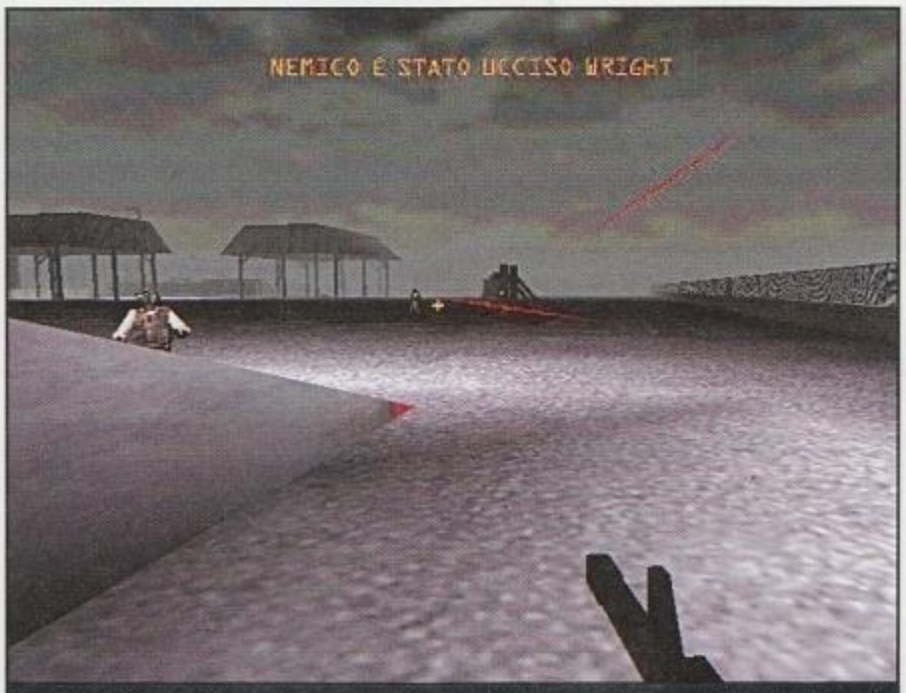
Una "chicchia" del motore grafico: il nostro compare ha uno strano modo di accucciarsi, evidentemente conosce anche delle tecniche di levitazione.

La visuale del gioco si presenta come quella di un comune sparatutto 3D in soggettiva. Userete quindi le freccette o il tastierino numerico per muovervi e il mouse per guardarvi intorno e per sparare. In alto a destra c'è una barra con la nostra energia e in basso a destra c'è la bussola, il cui colore cambierà da verde a rosso a seconda che stiate andando o meno nella direzione giusta.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Infine, in basso a sinistra potete vedere il tipo di arma selezionata, il numero di proiettili nel caricatore ed i caricatori rimasti. Semplice ed immediato, dunque. In qualsiasi momento è comunque possibile passare alla visuale in terza persona (alla Tomb Raider, per intenderci), utile per avere una visuale un po' più d'insieme. I comandi basilari che possiamo impartire alla nostra squadra sono tre e si possono richiamare ogni volta che vogliamo tramite la pressione del tasto destro del mouse. Essi sono il Ret (che poi è anche l'ordine di default), per cui la squadra vi seguirà ovunque andiate; il Def, mediante il quale ordinare ad un soldato di difendere una particolare locazione ed infine il Dem, col quale si può mandare il vostro uomo a piazzare dell'esplosivo in una determinata locazione. Questi tre comandi hanno priorità assoluta e andranno ad annullare gli eventuali altri ordini dati in precedenza. Le altre istruzioni per la truppa comprendono il fuoco di copertura, il seguirvi in fila indiana, il tenere la posizione e l'accucciarsi. Naturalmente sarà possibile controllare separatamente ogni vostro uomo, passando da uno all'altro con la semplice pressione del tasto TAB. Tenete però a mente che quando cambiate soldato, egli diventerà il nuovo comandante della squadra, per cui eventuali nuovi ordini di gruppo annulleranno immediatamente quelli dati in precedenza. Il gioco è improntato in maniera realistica, il che significa che mettere il piede su una mina provocherà la vostra immediata dipartita, cosiccome andare in giro e sparare all'impazzata a tutto quello che si muove. Dovrete cercare di essere il più silenziosi possibile e colpire da lontano o comunque stando coperti. A seconda del tipo di arma che avete, saranno possibili visuali particolari, come lo zoom o lo zoom ad infrarossi. In alcune missioni saranno poi indispensabili il visore notturno e il binocolo, se vorrete portare a casa la pellaccia. Nel caso non abbiate la più pallida idea di dove vi troviate avrete sempre la possibilità di richiamare una comoda mappa in 2D che mostra la posizione vostra e dei vostri uomini. Le missioni sono piuttosto variegate: si va dall'eliminazione di terroristi, al recupero di ostaggi o particolari oggetti, alla protezione di zone ben delineate piuttosto che scorta di personaggi, pattugliamenti e via dicendo. Ce n'è per tutti i gusti, insomma. Anche il parco armi è davvero notevole: tra automatiche e semi-automatiche avremo a disposizione ben 19 armi diverse con cui equipaggiare i nostri Berretti Verdi, senza contare i vari tipi di granate. Si va dai fucili d'assalto ai lanciagranate, passando per mitragliatori, fucili di precisione e via discorrendo, ognuna ovviamente con la propria portata, cadenza di fuoco e peso. La sensazione è che purtroppo tanta varietà sia poco sfruttata, nel senso che a parte i casi più lampanti (non potrete certo mirare di precisione con un MP5 o sparare a raffica con un fucile da cecchino) le armi della stessa categoria hanno effetti pressoché identici. La pianificazione in compenso dovrà essere abbastanza accurata, quindi sarà molte volte indispensabile piazzare il soldato giusto nel posto giusto (e ovviamente farlo agire poi nel momento opportuno). Se disgraziatamente venite avvistati e qualcuno dei vostri apre il fuoco per difendersi l'unica cosa da fare sarà quasi sempre riavviare mestamente la missione.



Lo so che la foto non è il massimo, purtroppo il motore del gioco non ci viene molto incontro dal punto di vista della spettacolarità.

Graficamente il prodotto non è nulla di eclatante. E' pur vero, come dice il manuale, che la visuale è molto ampia. Il problema è che il fogging è altrettanto evidente e tuttavia non basta a nascondere sia un certo bad clipping (in certi casi davvero imbarazzante), sia una certa povertà a livello di texture come pure qualche baco clamoroso (ci dovrebbe essere una foto da qualche parte in proposito). Tutti gli ambienti infatti, sia interni che esterni, sono abbastanza spogli e decisamente troppo cubettosi. In alcune missioni poi si ha la sensazione di girare a vuoto inutilmente e in questi casi anche la bussola aiuta poco. L'intelligenza artificiale non è malaccio, tuttavia ho avuto la spiacevole sensazione che il nemico, quando vi avvista, si lanci sempre e comunque allo sbaraglio, sia che sia armato di una cerbottana come di una mitraglietta.

Ricordate di agire sempre con circospezione. Non si sa mai cosa si nasconde dietro l'angolo.

Purtroppo invece i vostri compagni non brillano per sagacia e più di una volta vi troverete a maledirli perché hanno rovinato con una mossa maldestra una pianificazione di un quarto d'ora. Le musiche dovrebbero essere dinamiche, ossia variare a seconda della situazione. Francamente la cosa non si nota molto anche perché difficilmente avrete il tempo per prestare attenzione alla colonna sonora. Il versante multiplayer è ben curato: oltre al classico Deathmatch in singolo o a squadre, potrete anche giocare le missioni (pure quelle del primo primo *Spec Ops!*) in single player sia in modalità cooperativa contro il computer, sia a squadre contrapposte (una squadra contro l'altra più i nemici controllati dall'IA). Gioco e manuale sono interamente localizzati nella nostra madrelingua. Questo è quanto.

Claudio Ghirardi

In questa missione dovremo ripulire l'entrata del porto dai terroristi.

"Adoro i piani ben riusciti."

PC ZETA COMMENTO

Mah. Che dire? Che lo sforzo profuso per presentare un prodotto valido si vede indubbiamente. Purtroppo, anche se ci sono stati dei miglioramenti rispetto al primo *Spec Ops*, ancora non ci siamo. Se da un lato la varietà delle missioni e la loro struttura aperta non può che far piacere, dall'altro non si può sorvolare sulla "stramba" intelligenza che anima a volte (troppe) sia i nostri nemici che i nostri soldati. Il motore grafico poi è zeppo di bachi, alcuni dei quali davvero fastidiosi ed il sonoro è giusto nella media. Peccato, perché molte missioni sono davvero intriganti e stimolano parecchio l'acume tattico del giocatore. Un'occasione mancata, dunque. Se comunque avete già finito 20 volte *Rogue Spear*, *Hidden & Dangerous* e avete ancora fame di sparatutto tattici, magari dateci un'occhiata.

70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MORTYR

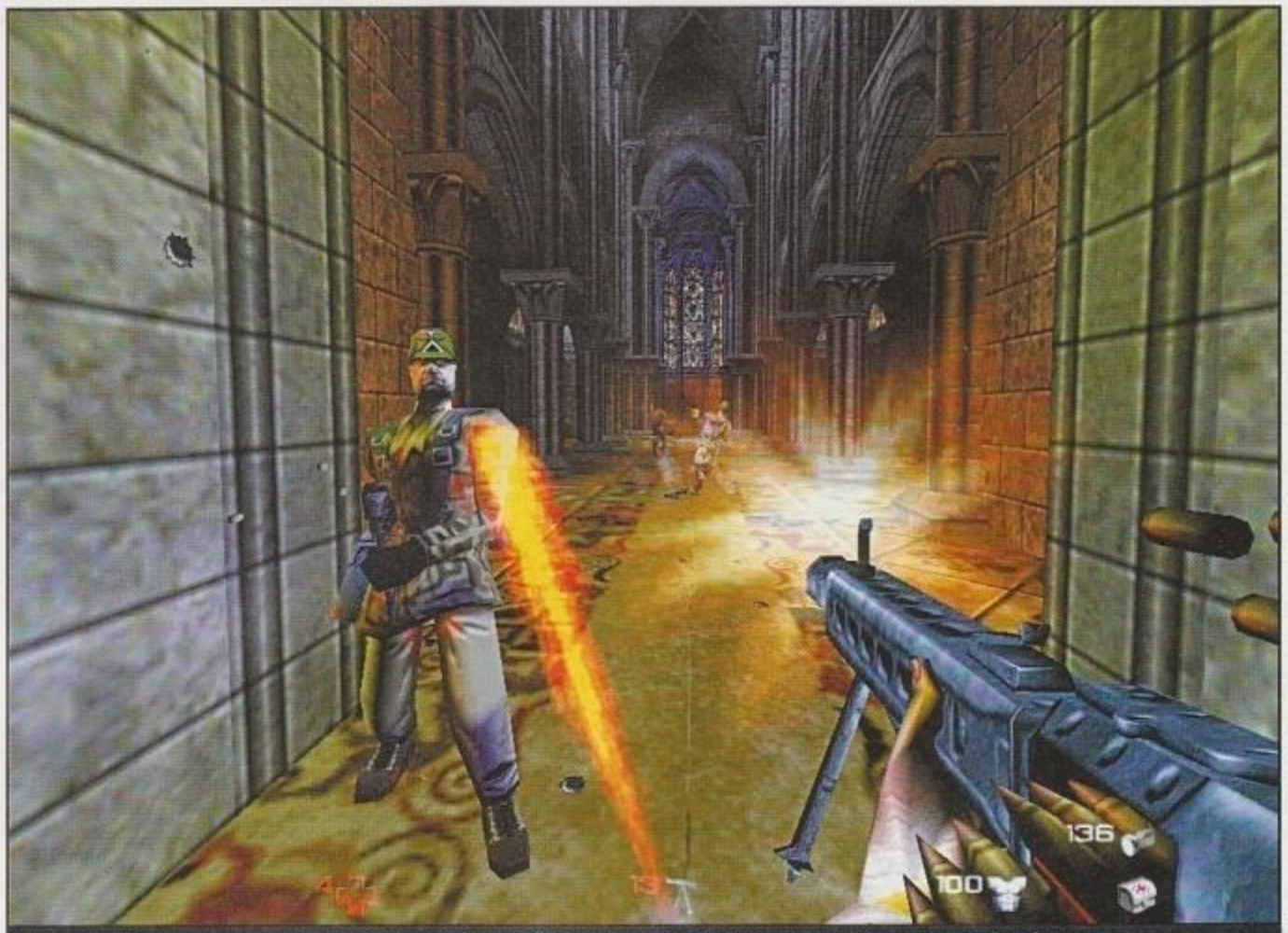
***Mortyr* è stato presentato e percepito come l'erede ideale di Wolfenstein 3D. Riuscirà a bissare il successo del suo illustre capostipite?**

INFO

Genere: Sparatutto 3D in soggettiva
Casa: HD Interactive
Sviluppatore: Mirage Media
Distributore: ND / Importazione
Prezzo: ND

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 250 MB

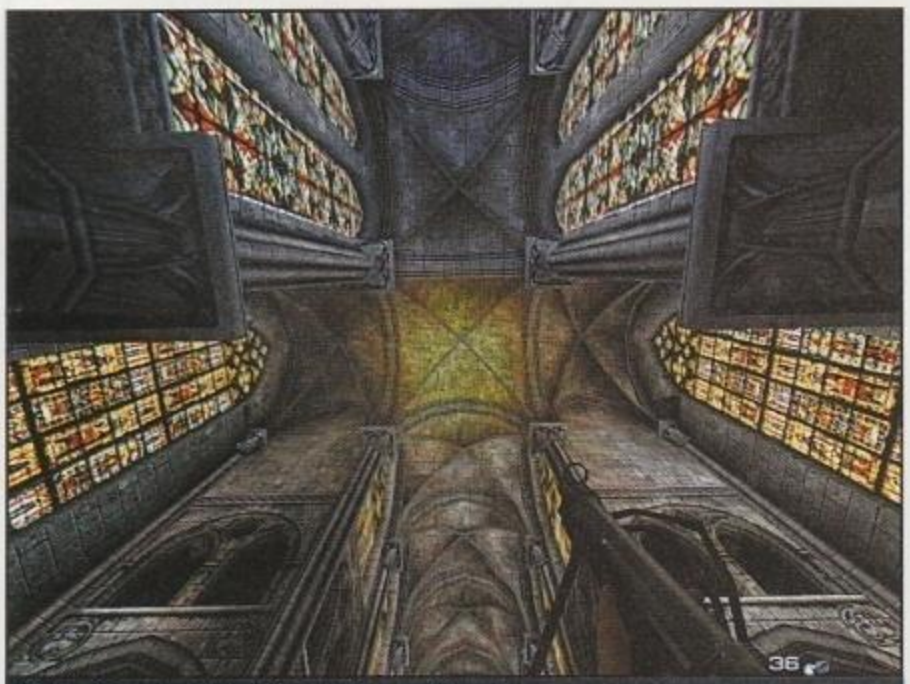


Siamo sotto tiro, ma ancora per poco. Notate i bossoli dei proiettili che volano via sulla destra: danno all'arma un senso di realismo.

Recensire alla solita maniera un videogioco come *Mortyr*, non renderebbe giustizia alla travagliata storia ha accompagnato la sua genesi alla forma di prodotto finito. Cosa questo abbia a che fare con la giocabilità, il feeling, il divertimento che si prova interagendo con questo titolo, si capirà più avanti: fidatevi...

UN PARTO PODALICO

A un anno e mezzo fa risale il primo incontro con *Mortyr*, in un evento per la stampa organizzato da Interactive Magic, allora produttore del titolo: stupì per il concept che ricordava il padre di ogni sparatutto 3D in soggettiva, *Wolfenstein 3D*. Stupì perché diversamente da *Wolfenstein* possedeva un ottimo engine 3D, con un impatto visivo simile a quello di *Unreal*. Stupì perché l'ottimo lavoro era fatto da un piccolo team di sviluppatori polacchi, la Mirage Media ed è innegabile che il cuore del cronista dei videogiochi si scalda un po' di più quando è di fronte a una produzione di alta qualità, realizzata però con pochi mezzi e non con i soliti fantastiliardi di certe produzioni ludiche d'oltreoceano, ormai simil hollywoodiane.



L'interno di questa cattedrale è ricostruito magnificamente.

Passarono i mesi e si avvicinò l'E3 dello scorso anno, dopo il quale il gioco doveva entrare sul mercato, ma... colpo di scena: in concomitanza con l'Electronic Entertainment Expo, venne dato l'annuncio che tutta l'attività di Interactive Magic nell'ambito del publishing di videogiochi era acquisita da Ubi Soft, la società transalpina che da quel momento in poi, si è ritagliata una fetta più ampia di mercato con accordi e acquisizioni. Come sempre accade quando un progetto cambia committente, il gioco venne sottoposto alla trafila del testing interno di Ubi Soft e la data d'uscita posticipata a settembre '99.

Chi conosce la linea di giochi sviluppata da Ubi Soft in questi anni, potrà constatare immediatamente che fra le avventure della buffa simil zucchina nomata Rayman e lo sparare in testa a un militare nazista, c'è quantomeno un baratro e si comprende l'estivo annuncio della casa francese di non inserire *Mortyr* nelle prossime uscite.

Il 15 settembre '99 trapelò la notizia che l'olandese HD Interactive aveva acquisito il progetto *Mortyr*, con l'intenzione di immetterlo a ottobre sul mercato mondiale. Altro cambio di padrone, dunque, questa volta "tarantolato" dalla fretta. Il resto della storia fino ai giorni nostri, narra dell'uscita a ottobre/novembre, in Polonia, della versione polacca e verso dicembre della versione inglese (quella testata da PC Zeta) in alcuni paesi d'Europa: l'Italia risulta non essere fra i paesi ove il gioco è distribuito ufficialmente, mentre negli USA uscirà solo nel corso di quest'anno. Questa la storia del prodotto, in cui s'è tralasciato di citare parecchi episodi (da considerare per valutare il fenomeno *Mortyr*) legati alle resistenze alla pubblicazione o alla vendita del gioco

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non guardate i due ma le texture del pavimento in legno perfettamente renderizzate.

(fece notizia un famoso sito di e-commerce statunitense che, ancora ai tempi dell'uscita prevista con etichetta Intractive Magic, annunciò che si sarebbe rifiutato di mettere a listino il titolo) tutte legate alla scomoda vicenda narrata in esso, per cui i nemici sono in gran parete militari nazisti.
Questa lunga introduzione è stata necessaria per spiegare le sensazioni provate da chi scrive di fronte a *Mortyr*, versione finale, e per comprendere alcuni giudizi che fin dal primo momento emergono.
Mortyr appare come un potenziale capolavoro, ma incompiuto. Non che volino via poligoni, manchino texture o si rilevino bug semplicemente il gioco pare essersi cristallizzato a un certo punto della fase di sviluppo (cosa lapalissiana vista la vicenda fin qui narrata) e ancor più appare evidente come il publisher finale e forse anche il team stesso, probabilmente per questioni di rientro di costi, abbiano accelerato nell'ultima fase, portando sul mercato un gioco che manca di quella rifinitura e di quelle finezze, che ormai si pretendono da uno sparatutto in soggettiva moderno. Ora è tempo di addentrarsi nel mondo di *Mortyr*, per scoprire chi è questo gioco che è stato capace di sollevare tanti polveroni attorno a se.

LA STORIA

Il titolo completo del gioco è *Mortyr 2093 –1944* e indica come la vicenda si dipani da un lontano futuro fino al passato e (aggiungiamo noi) per tornare nuovamente al futuro: dev'esserci una "macchina del tempo" di mezzo..., è così, ed è proprio questa macchina il fulcro di tutta la vicenda. Il 2093 narrato in *Mortyr* è un'era caratterizzata dal dominio sul globo dell'Ordine Mondiale Nazista assurto al potere grazie a una schiacciante vittoria nella seconda guerra mondiale. Altra caratteristica del futuro di *Mortyr* sono terribili e violentissimi fenomeni atmosferici che flagellano il pianeta senza sosta. Un funzionario nazista, Jurgen Mortyr, capo di un gruppo di ricerca scientifico, non riuscendo a spiegarsi questi drammatici mutamenti del clima, comincia a condurre alcune ricerche e scopre che causa delle mutazioni climatiche e della vittoria conseguita inesorabilmente dai nazisti a partire dal 1944, è una macchina del tempo che, funzionado, genera le distorsioni meterologiche e che permise ai nazisti, nell'inverno del '44 di recarsi nel futuro e di portare nel passato armi potentissime, decisive per la vittoria del conflitto mondiale. Colto forse da rimorsi, Jurgen Mortyr decide che è necessario ristabilire un diverso ordine delle cose e invia nel passato l'unica persona di cui può fidarsi, suo figlio Sebastian, affinché trovi il costruttore della macchina del tempo e lo faccia passare miglior vita, prima che tutto quanto è accaduto, accada di nuovo.

IL GIOCO

Mortyr si presenta come uno sparatutto 3D piuttosto classico: il protagonista, Sebastian, deve farsi largo fra le file naziste a suon di colpi di fulcile, panzerfaust, lanciafiamme ecc., armi tedesche dei tempi della seconda guerra mondiale riprodotte in modo abbastanza convincente. I piccoli enigmi tipici di ogni

Due colpi e le casse salteranno in aria.

sparatutto, si fermano al classico concept del trova la chiave, apri la porta, e prosegui nel massacro... niente di particolarmente articolato dunque. Questa probabilmente è una precisa scelta degli sviluppatori, tesa a ricreare il feeling classico dei primi shooter 3D; d'altra parte, dopo aver giocato a titoli come *Opposing Force*, non si può non rimpianegere almeno un po' di profondità in più.
Punto di forza del gioco è sicuramente la cura posta nel comparto grafico e nella progettazione dei livelli: la varietà degli ambienti, seppur incasellabili in due macro generi (il '44 nazista e il futuro), è assai ampia: parlando del passato ad esempio si passa attraverso castelli, chiese, città diroccate, cimiteri, basi militari (assai riuscite quella degli U-Bot e dei missili V2) e il tutto è visualizzato con un motore grafico che, pur non presentano le raffinate tecnologie di *Quake III*, non ha nulla da invidiare all'engine di *Unreal* e *Unreal Tournament*: gestione dell'illuminazione dinamica e colorata, nebbia e luci volumetriche, gestione di diverse condizioni meteo, ampia scalabilità delle texture sono fra le caratteristiche di spicco dell'engine proprietario di *Mortyr*, capace in varie occasioni di lasciare a bocca aperta per la bellezza di certi scorci. E quel che rende il lavoro tecnologico della Mirage ancora più apprezzabile, è il fatto che il tutto si muove velocemente, fluidamente, anche su macchine non potentissime, anzi la sensazione di velocità del movimento, in certi momenti, risulta quasi eccessiva. Meno convincente, invece, il comparto sonoro e forse ancor meno (e qui si torna alle considerazioni espresse due paragrafi sopra) il fatto che il gioco, nel complesso, appaia come un diamante grezzo: potenzialmente molto prezioso, ma privo di quelle rifiniture che ne fanno un gioiello ambito, invece di una semplice pietra. Un esempio in merito... Manca o quantomeno è incompleto il senso di fisicità dell'azione: certo, i proiettili scalfiscono i muri, alcune casse si rompono, le uniformi dei nemici si tingono di sangue, quando vengono feriti, ma nessuna deformazione dei modelli è stata implementata che possa dare il senso di aver fatto loro un po' di male, ne convincono le animazioni con cui muoiono, che danno piuttosto la sensazione che il nemico sia svenuto.
Concludendo, *Mortyr* si configura come un progetto partito con ottime intenzioni, ma cui gli eventi esterni hanno parzialmente tarpato le ali. Si segnala la presenza di una modalità multiplayer ben fatta con Deathmatch, Capture The Flag e soprattutto un interessante Cooperative Mode, che danno lustro al titolo nel suo complesso e contribuiscono a portare la valutazione finale su livelli discreti.

Matteo Camisasca

Un livello ambientato nel 2093: da notare l'ottimo effetto di nebbia volumetrica.

PC ZETA COMMENTO

***Mortyr* lascia un certo senso d'insoddisfazione, e conoscendo gli eventi che hanno accompagnato al sua genesi, un senso di rammarico perché la creatività e bravura del team Mirage, che traspare copiosamente dal gioco, è stata evidentemente castrata da quanto accaduto. La speranza ora è nel seguito, già annunciato che dovrebbe implementare ulteriori migliorie tecnologiche al motore grafico (vedi superfici curve) e che si spera non debba soggiacere a un calvario come quello narrato. E' un vero peccato, perché con qualche sforzo in più il gioco avrebbe potuto competere con i migliori di quest'arena di fine/inizio millennio. Qualche dubbio anche sul multiplayer che seppur positivo come detto poco sopra, non si sa con quale forza potrà essere supportato (vedi server dedicati su Internet) da un publisher relativamente piccolo come HD Interactive.**

77

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

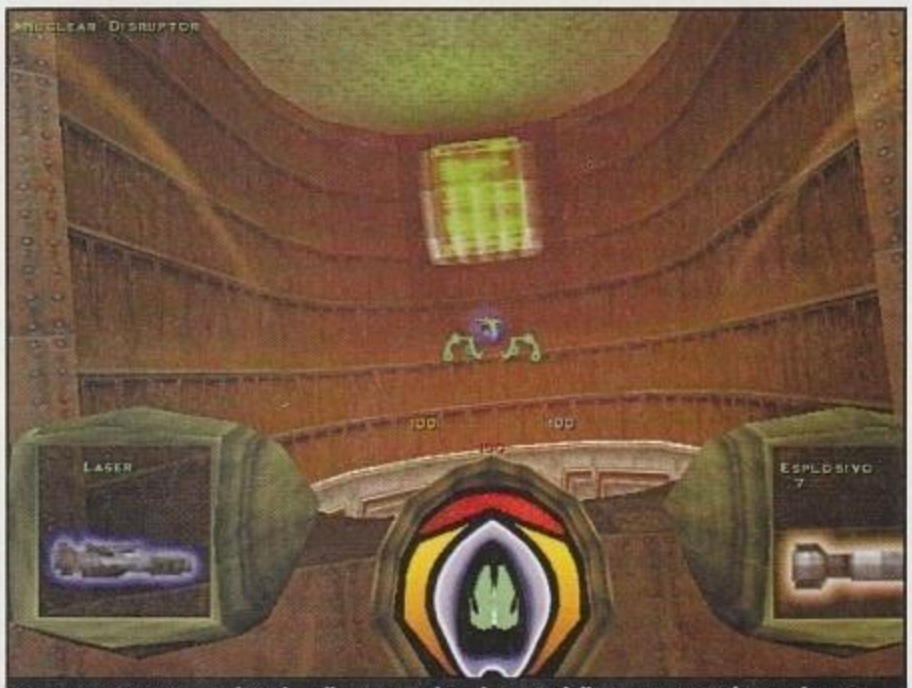
DESCENT 3: MERCENARY

Mercenary, la saga continua... ma a voi non viene il mal di mare?

INFO
Genere: Sparatutto
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interplay/Outrage
Distributore: Halifax
Prezzo: L. 70000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Win95/98
Processore: PII/K6 266 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct3D o Glide
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 200MB

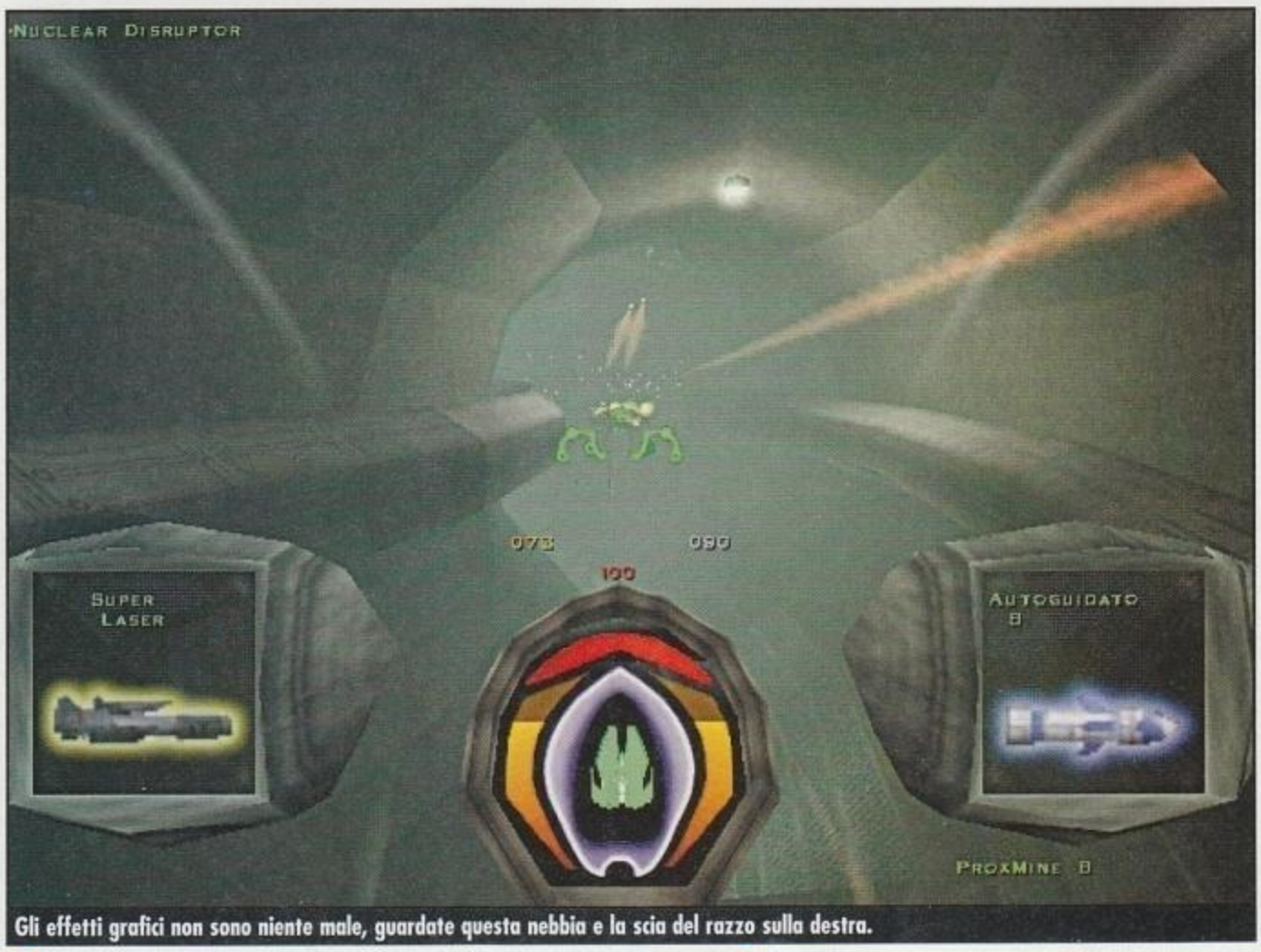
Quella di *Descent* è una storia molto vecchia, addirittura la prima versione risale ai tempi di *Doom* e per i sistemi di allora questo gioco era qualcosa di davvero rivoluzionario. A distanza di quasi cinque anni sono cambiate tante cose, la grafica è notevolmente migliorata eppure l'impostazione di questo titolo è rimasta sempre fedele a se stessa, uno sparatutto a 360° puro in cui l'unico cambiamento davvero rilevante sono le poche locazioni esterne, quasi a testimoniare la presenza di quel *Descent Freespace* che sembrava aver dato un cambio di rotta a questa serie. Dopo la terza versione, come oramai di consueto, il mercato propone le missioni aggiuntive per catturare l'attenzione dei fan e cercare di allungare la vita di un titolo che ha riscosso un buon successo. In questo particolare caso l'Interplay, la casa sviluppatrice del gioco, ha inserito un editor di livelli nella speranza di riproporre un fenomeno simile a quello verificatosi per altri sparatutto, dando la possibilità all'utente finale stesso di sbizzarrirsi nella creazione delle locazioni più strane e originali. Recentemente per invogliare la cosa è stato anche proposto un singolare torneo proprio sull'editing delle mappe. Che cosa troveremo su questo datadisk? Si tratta nella sua parte principale di un'espansione di sette livelli a gioco singolo, inseriti in un contesto di mini campagna simile a quello visto nel gioco originale, quattro livelli multigiocatore definiti come "livelli B-side", l'editor di cui accennavo prima e una raccolta delle migliori mappe, sia singolo sia multi utente, presenti in giro per la grande rete. La storia a grandi linee è sempre quella dei robot sono stati contagiati da un virus informatico ideato dalla solita multinazionale di turno, a capo della quale il consueto personaggio alla folle ricerca del controllo del mondo, anzi in questo caso del sistema stellare, i robot sono praticamente indipendenti dalla razza umana e toccherà a noi invertire questo devastante processo che incombe sulle sorti dell'umanità. Purtroppo lo svolgimento dei livelli sembra in maniera palese una sorta di percorso ad ostacoli, non siamo certamente sul genere di cerca la chiave, ma vista la crescente qualità dei videogiochi, sarebbe preferibile una storia maggiormente marcata e non lasciare il gioco a se stesso. I briefing sono aggiornati di volta in volta, quindi le direttive sono svelate in tempo reale i livelli da quanto visto sembrano piuttosto lineari e talvolta, a causa alcune locazioni simili tra loro, si finisce con il perdere l'orientamento.



Ecco come si presenta l'Hud, sulla sinistra la selezione dell'arma principale e a destra quella secondaria.

ARMI A GO GO.

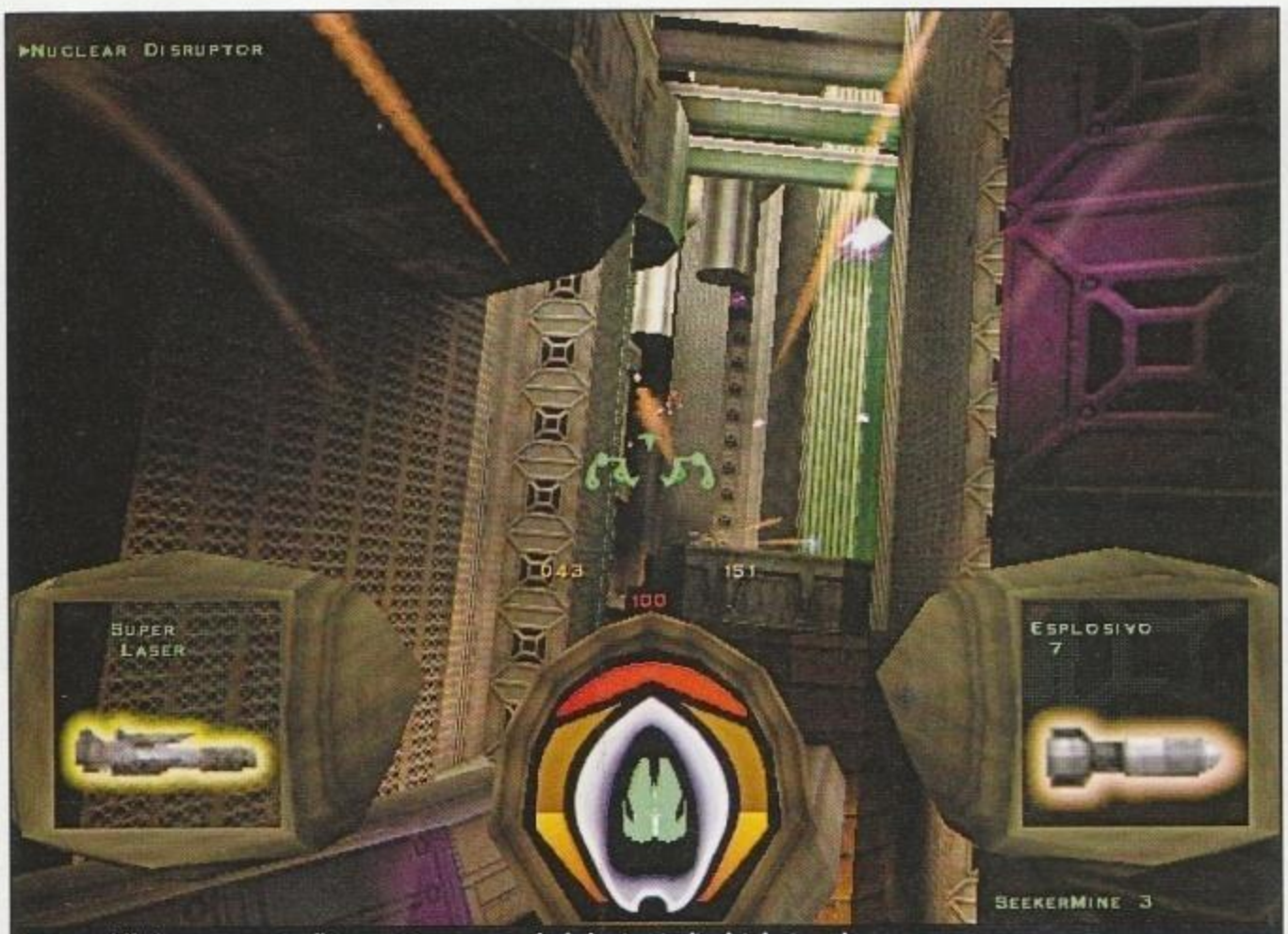
L'armamento è rimasto immutato rispetto alla versione originale, per completezza cito che potrete contare su un completo arsenale di dieci cannoni come arma principale ed altrettanti per i razzi. Tra i cannoni i più interessanti sono il cannone al plasma, che sprigiona un volume di fuoco davvero letale, oppure il cannone al napalm che produce una scia di fuoco, ottima per aprirsi un varco attraverso le file nemiche. Per i colpi da tiratore scelto il Mass Diver sembra l'ideale, dispone di un'efficace zoom, ma purtroppo la lunga fase di ricarica non permette un uso ripetitivo... se vi ritrovate improvvisamente circondati sarà meglio scegliere un cannone Omega, in pratica un potenziamento degli scudi di energia, capace di risucchiare i nemici tutti attorno. Per completezza cito il "normale" cannone laser e super laser, il cannone Vauss che in pratica è un'arma da artiglieria pesante (diciamo che rassomiglia molto al mitragliatore vulcan); la pistola EMD che fa uso pregiato dell'energia elettromagnetica, l'insolito "accalorante"



Gli effetti grafici non sono niente male, guardate questa nebbia e la scia del razzo sulla destra.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Spesso è difficile concentrarsi sull'avversario e tenere a bada la pioggia di colpi che incombe...

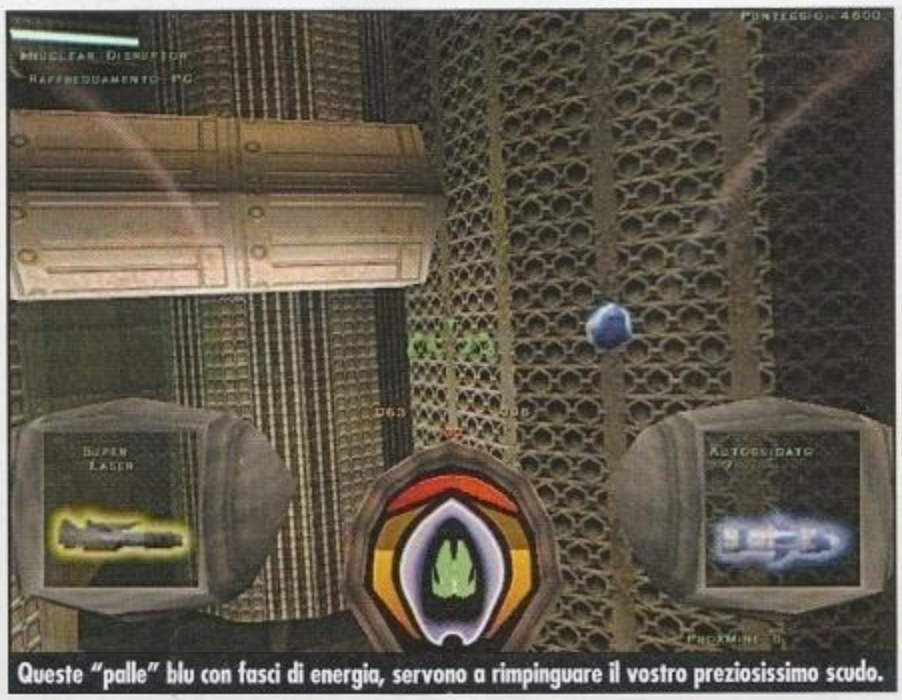
cannone a microonde e per finire quello a fusione che scarica delle enormi sfere di antimateria viola. Anche nel catalogo dei missili, che si possono classificare come armi secondarie, ce ne sono per tutti i gusti, dal classico esplosivo, al "mega missile". Interessanti quelli con opzione teleguidata in base a svariati fattori come quello termico, infrarossi o l'incredibile "ciclone" che libera una serie di sei mini - missili ben difficili da schivare. Ottimo per le situazioni complesse e affolate il modello "intelligente" che alla sua esplosione libera dei proiettili al plasma che automaticamente vanno alla ricerca dei bersagli più vicini, mentre per liberare la vie più ostiche come pozzi o condotte strette, il mortaio d'impatto genera un'esplosione "ambientale" adatta a questo specifico scopo. Tutte queste armi, poi, possono essere potenziate o ricaricate, basti pensare ai laser quadrupli o alle varie munizioni, ma tra i power up possiamo contare anche sui refrigeranti dei postbruciatori, su dispositivi di occultamento che ci rendono invisibili oppure, su tutta una serie di dotazioni per non divenire a nostra volta vittime di queste stesse tipologie offensive. Giusto per citarne uno, lo chaff, disperde una sorta di nube che confonde i missili in nostra direzione, anche quelli muniti di ricerca termica. L'attrazione principale di questo titolo è sicuramente il nostro amico robot guida, (almeno uno sta dalla nostra parte) che oltre a tirarci fuori dei pasticci quando ci siamo persi, e potrebbe succedere molto spesso, ci aiuta a localizzare i bonus dispersi nei meandri di questi complessi impianti industriali, a scoprire i robot in agguato e a trovare la rotta verso il prossimo punto di navigazione. Questo geniale power-up può anche essere rimpinguato con vari accessori davvero esclusivi, come l'estintore per spegnere il fuoco se stiamo bruciando, ma può anche attaccare i nemici o difenderci da loro se si avvicinano, anche se la feature davvero interessante è l'antivirus inverso, in altre parole permette di rendere temporaneamente amico un robot ostile.

Saper navigare come in guerre stellari dentro questi anfratti è davvero indispensabile.

NON SOLO SINGLE!

L'area multiplayer è inaspettatamente completa, e in alcuni casi innovativa. Infatti, oltre alle mappe troviamo incluse anche modalità di gioco blasonate come Capture the Flag, ma le più interessanti sono il deathmatch con l'inclusione dei robot: se venite uccisi da uno di questi bot vi sarà tolto un punto come nel caso del suicidio; il mod "Sfera Mostro" che ricorda molto una partita di calcio, dove ogni squadra deve cercare di spingere nella rete avversaria un'enorme palla, e per finire "l'entropia" che tradotto in termini da shooter è una modalità domination, ove conta la conquista di una locazione (in questo caso una mini base) e il mantenimento del possesso della stessa. In Italia server attivi in Internet su questo gioco sono pochi, forse per le innate difficoltà di manovra del mezzo, e considerando la vivacità di alcune piccole novità è davvero un peccato. I sistemi per controllare efficacemente la nostra navicella spaziano dalla sempreverde combinata tastiera e mouse, per passare alle periferiche più costose, che comunque necessitano sempre della tastiera per attivare alcune opzioni, o per impartire i comandi al robot guida per esempio. In ogni caso un buon Joystick, magari con la manetta o un comando similare per attivare la propulsione, può regalare una sostanziale differenza di gioco rispetto all'ottimo ma limitato mouse. Per terminare la recensione una doverosa nota alla sezione audio, con un impianto audio multicanale il gioco assume davvero un'altro "aspetto", i suoni sono davvero ben spaziati e si capisce in maniera netta l'esatta posizione, rispetto a noi, del nemico.

Walter Tosolini


Queste "palle" blu con fasci di energia, servono a rimpinguare il vostro preziosissimo scudo.

PC ZETA COMMENTO

Sette missioni per un mission pack sono troppo poche, il fatto di aver inserito poi dei livelli disponibili in Internet da l'idea che il lavoro sia stato eseguito con una certa fretta. Interessante l'editor, ma poi quanti utenti ne fruiranno veramente? Anche con titoli blasonati come *Unreal* o *Half-Life* questa componente vede il due, tre per cento degli utenti finali veramente impegnati in questa disciplina. Il gioco stesso è una pietra miliare della storia dei videogame, ma qualche innovazione vera non avrebbe guastato, bene invece il multiplayer che purtroppo è bistrattato specie qui in Italia. Consigliato vivamente a chi ha finito *Descent 3*, si è divertito, e desidera del materiale nuovo per le mani.

80

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNREAL TOURNAMENT

La recensione di *UT*? Ma non s'era già vista sul numero di settembre '99 di PC Z? Tutto vero e tutto vale di quanto detto in quella sede, ma complici il supporto Direct3D e OpenGL e un po' di sano agonismo del marketing di GT Interactive, il gioco è uscito solo ai primi di dicembre, giusto in tempo per la sfida con *Quake III: Arena*...

INFO

Produttore: GT Interactive
Sviluppatore: Epic Games
Distributore: Halifax
Sito Web: www.unrealtournament.com
Prezzo: L. 93.500

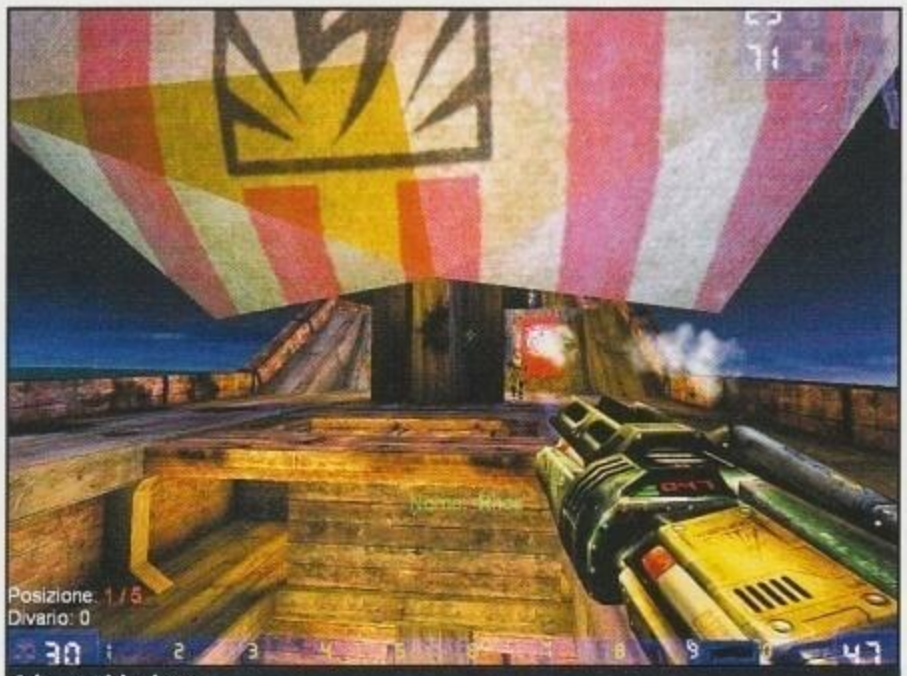
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Win95/98
Processore: Pentium 166
RAM: 32 Mb
Grafica: Scheda Acc 3D, meglio 3dfx
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 500 MB

"Uccidere un nemico significa vincere. Sentirlo implorare la morte, questo è il trionfo!". Così parla, nell'introduzione, un veterano e superstite del torneo, riassumendo in due, incisive affermazioni il titolo protagonista di questa recensione: *Unreal Tournament*. E l'intrinseco e più che palese significato delle sue parole non può che ricondurre le nostre menti al primo capitolo della serie targata GT, dall'inequivocabile titolo *Unreal*. Universalmente riconosciuto come uno dei massimi esempi di sparatutto in soggettiva, Unreal peccava proprio laddove *Quake II* costruiva il suo successo: il multiplayer. L'indubbia ricchezza grafica, ornata da mille e più tocchi di classe quali trasparenze, incredibili effetti speciali ed esplosioni, lo studiato e riuscitissimo design dei livelli e la frenesia di cui *Unreal* era intriso si contrapponevano, infatti, alla miseria della modalità multigiocatore, fonte e causa scatenatrice dei diffusi giudizi fortemente negativi della stampa specializzata. E ora GT Interactive ci riprova, forte dell'esperienza passata e conscia degli enormi limiti che penalizzavano la sua precedente produzione, ottima in singolo, ma pessima in multiplayer. La prima perplessità si presenta al varco: sarà davvero bello come preannunciato dalla stessa GT un titolo che elimina in toto la tradizionale (ed eccellente) modalità a un giocatore per lasciare spazio a un più avveniristico multiplayer, croce, ma non certo delizia, del prequel *Unreal*? Presto per dirlo con certezza, tardi per eseguire quelle rituali operazioni che, da che mondo è mondo, seguono l'acquisto di qualunque gioco: aprire l'invogliante confezione, estrarre il CD contenente il titolo in questione, tralasciando per ora il secondo e meno importante disco ottico, ed inserirlo nel fido drive del proprio PC. Signore e signori, benvenuti in *Unreal Tournament*...

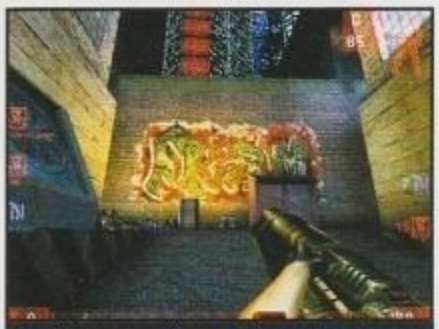
C'ERA UNA VOLTA UN MINATORE GROSSO E CATTIVO

L'introduzione, ottima, conduce per mano il giocatore nella schermata di selezione, narrandogli nel contempo la storia che si cela dietro ad *Unreal Tournament*. Una storia breve e piuttosto scontata, una storia che ha inizio nel 2291, una storia di sangue e violenza. Ambientato in un futuro caratterizzato dal degrado più totale, il Torneo venne inizialmente istituito per meglio controllare le armate dispute tra i minatori dello Spazio Profondo. Ben presto, tuttavia, tale macabra manifestazione sfociò nella distruzione assoluta e nella completa assenza di regolamenti. E con la violenza aumentarono anche gli spettatori che, attratti dall'impressionante numero di decessi, permisero a organizzatori e guerrieri di creare la prima lega ufficiale del Torneo. Vennero così create apposite arene, in cui i combattenti avrebbero potuto combattere agevolmente, massacrandosi reciprocamente con armi e ordigni dall'incommensurabile potenza, senza remore. Su questo peraltro debole canovaccio GT ha costruito la sua ultima produzione. *Unreal Tournament*: molta, moltissima violenza. *Unreal Tournament*: nessuna regola.



Sul ponte del galeone...

"Ti prego!!! Risparmiamiii!!!" "No."

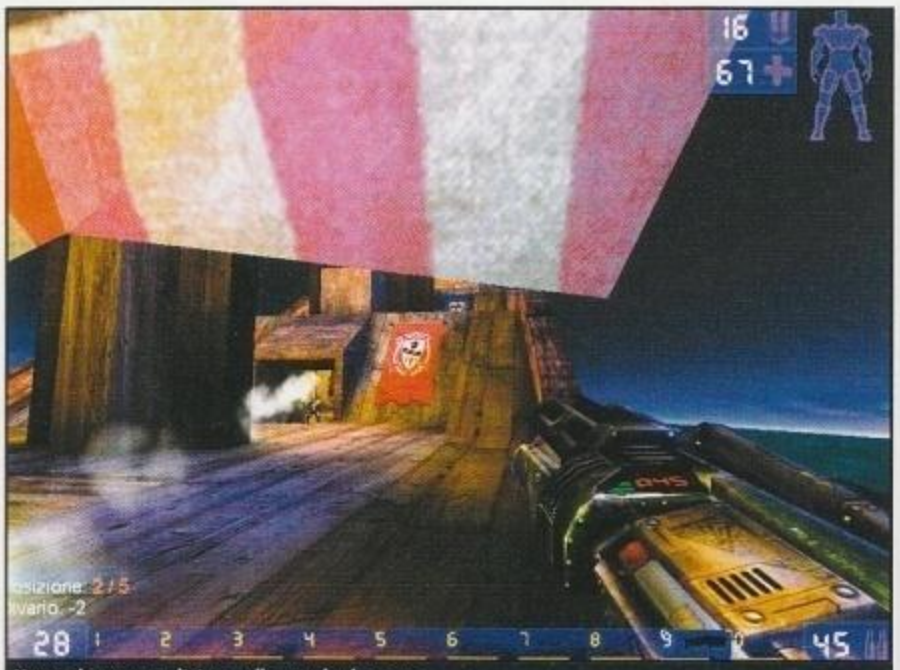

Un elaborato murales orna il muro dinanzi a me, che dite lo cancello con un missile?

BOT E CCT

Quando *Unreal Tournament* è giunto sulla scrivania del sottoscritto, i suoi occhi di recensore avevano già avuto la fortuna di ammirare la splendida maestosità del nuovo capolavoro id Software: *Quake III: Arena*. Lecito, dunque, aspettarsi un titolo sensibilmente inferiore, sia per i prima citati difetti, in ambito multigiocatore, del suo predecessore, sia per la data di uscita, collocata in un periodo meno recente. L'unico modo per sfatare la sensazione di riluttanza che pervadeva i miei pensieri precedenti alla prima sessione di gioco era, ovviamente, quello di provarlo. Ma un particolare attira di colpo la mia attenzione. Si tratta della gestione delle cinque modalità di gioco disponibili, solo la prima delle quali è inizialmente disponibile. Lo sconforto iniziale cessa tuttavia non appena l'Enforcer, arma di cui ogni personaggio è munito di default, lascia sfuggire dalla sua canna affusolata un colpo che trafigge, ma non uccide, un avversario controllato dal computer. La presunta vittima reagisce e, con grande stupore (non

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Notate lo stemma dipinto sullo stendardo rosso

Talvolta sparare a vuoto può essere rilassante

preoccupatevi, non è masochismo...), noto che, nel frattempo, un altro guerriero stava infliggendomi, per mezzo del suo Squartatore, danni di gravissima entità. Al di là dell'apparente masochismo, questo spezzone di gioco è invece la prima, lampante prova dell'eccellente lavoro svolto dai programmatori per la correzione di uno maggiori problemi che affliggevano il multiplayer di Unreal: la scarsissima intelligenza articiale dei bot (amichevole diminutivo di Robot). Solo con l'esperienza, comunque, si scopriranno altre rilevanti novità sugli emblematici bot. In primis, durante il gioco a squadre, la possibilità di comandarli, impartendo loro ordini: potrete esortarli ad attaccare, a difendere, a muoversi, a coprirvi e addirittura ad agire in modo del tutto indipendente da voi; in secundis, relativa a qualunque modalità di gioco, l'intelligenza artificiale dimostrata dai personaggi dipendenti dal computer che scappano se si ritengono in possesso di un'arma d'inferiore potenza rispetto al nemico. E si accaniscono sugli avversari meno smaliziati e via dicendo. Il ricordo dei bot "stolti" di *Unreal* verrà, dunque, completamente rimosso da un paio di partite ad *UT*.

Nebbia in Val Padana...

LET'S GO

Il sistema di controllo è immediato e implica l'utilizzo combinato di mouse e tastiera. Se i cultori del "frag" acquisiranno in tempi brevissimi il pieno controllo del proprio personaggio, i principianti potrebbero faticare, almeno inizialmente, nella coordinazione delle varie azioni. A questo proposito è stato incluso un "propedeutico" tutorial, con il compito di introdurre il giocatore all'esercizio della sana ultra-violenza; compito cui adempie in tutto e per tutto. Le cinque modalità di gioco presenti in *Unreal Tournament* non sono, come già accennato, disponibili da subito e devono essere, utilizzando un espressione gergale, "sbloccate". Una scelta che qualcuno potrebbe definire poco azzeccata, ma che, alla fine, si rivelerà quantomai indovinata e capace di incrementare ulteriormente la longevità di *UT*. Ogni modalità è, infatti, completamente differente l'una dall'altra e prevede un approccio unico e inconfondibile. Per intenderci, un campione di DeathMatch non sarà necessariamente un asso anche nella modalità "Cattura la bandiera" (Capture the flag all'inglese...). Durante il Torneo, la parola d'ordine è una sola: divertimento. E' divertente crivellare i nemici di colpi, è divertente scappare dai nemici meglio armati, è divertente impartire ordini, tramite un comodo menu, ai bot ed è infine divertente, addirittura esaltante se il sadismo è nel vostro DNA, infierire sulle vittime fino a vederne il sangue dipinto sulle pareti. E questa componente (quella fondamentale di qualunque produzione videoludica) che risponde al nome di giocabilità, caratterizza sia il gioco in singolo giocatore, sia quello multiplayer su Internet o tramite una domestica rete LAN.

Ecco il luogo dove si tiene il Torneo

In perfetta sintonia col suo celebre predecessore, *Unreal Tournament* è, per quanto concerne la realizzazione tecnica, un assoluto capolavoro. Il motore grafico non accusa MAI problemi di sorta. Il frame rate rimane, infatti, impeccabile anche quando l'azione diviene intensa e il numero di avversari contemporaneamente sullo schermo è notevole. Non risente di questa encomiabile fluidità il livello di dettaglio, che si attesta a livelli di eccellenza. Trasparenze, fogging volumetrico, magnifici effetti di luce, esplosioni incredibilmente realistiche... tutto questo è parte integrante dell'aspetto visivo del titolo GT. Tutto questo è *Unreal Tournament*. Più che mai degno di nota è il concept dei livelli, l'architettura dei quali merita ampiamente un plauso. Combatterete tra le rovine di un castello, su un ligneo galeone fino addirittura su un futuribile treno lanciato a velocità inimmaginabili. Il tutto ovviamente curato fino al più piccolo, insignificante dettaglio. Non è un'eresia affermare che le ambientazioni di *UT* siano tra le migliori mai viste in uno shoot'em up in soggettiva.

Riccardo Perotti

PCZETA COMMENTO

Un titolo sorprendente, che entra di prepotenza nel ristretto ed elitario circolo degli sparatutto in soggettiva improntati al multiplayer. Splendido sotto ogni punto di vista, dalla giocabilità alla realizzazione tecnica, *Unreal Tournament* merita più che mai di essere acquistato da tutti gli amanti del genere e almeno giocato dal popolo videoludico in generale. Non avrà le ostentatissime curve di *Quake III*, ma per il resto nulla ha da invidiare al titolo id. Ho detto tutto.

93

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE III ARENA

Ci sono voluti una versione di prova (la famigerata IHV), ben tre versioni di Test, una Demo provvisoria e finalmente la Demo finale, per mettere le mani sul gioco finito ma Dulcis in fundo, dicevano i nostri padri, alla fine Quake III Arena è tra noi.

INFO

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Activision
Sviluppatore: Id software
Distributore: LEADER **Tel.** 167-821177
Prezzo: L. 109.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98 – Linux
Processore: PII 450
RAM: 64 Mb
Grafica: TNT2/Voodoo3
CD-Rom: 8x
Spazio su HD: 600 Mb minimo

Quelle strutture sono organiche, e mettono una certa inquietudine: pulsano come se stessero inghiottendo dei corpi...

ANFITEATRO FLAVIO 2099

Dopo tutte queste prove e prove, quello che abbiamo tra le mani è una "versione finale di test"? Qualcuno l'ha detto, a parer mio ingenerosamente, e in effetti il rush finale che ha consentito alla id di far uscire il proprio gioco praticamente in contemporanea con *Unreal Tournament*, insinua il sospetto. La id rigetta queste illazioni: il gioco è stato pubblicato perché era finito e basta, ma c'è da star sicuri che la prima patch non tarderà a comparire, anche perché qualche piccola imperfezione è cominciata a saltar fuori. Trattasi di super-mega-betatest pubblico, e per di più a pagamento, o di un'encomiabile politica di supporto e sviluppo del gioco? Un po' dell'uno e un po' dell'altro, probabilmente, ma nel caso della id (sempre attenta agli umori della "sua" comunità) l'ago della bilancia pende prepotentemente verso la seconda ipotesi.
Ma com'è *Q3A*? Beh, i fan di *Quake II* storceranno un po' il naso, quelli di *Quake/QuakeWorld* pure, ma un po' meno, e alla fine i più saranno tutti un po' sorpresi nel concordare sul fatto che in qualche centinaia di mega sull'hard disk si cela l'esperienza di DeathMatch più sconvolgente e divertente mai vista prima.
Ma andiamo con ordine e partiamo dalla trama, si perché, per quanto poco vi possa importare, *Quake III Arena* ha pure una trama.

In tempi ormai dimenticati, i *Vadrigar*, i misteriosi *Signori dell'Arena*, costruirono per il proprio sollazzo l'*Arena Eternal*, un insieme di campi di battaglia in cui far combattere gladiatori umani e non, creature spietate e violente, il tutto per soddisfare la propria sete di sangue e di carneficina. Poco è noto dei Vadrigar, ma la morte non è di ostacolo al loro sollazzo, nel senso che allorché un gladiatore muoia, questi viene subito riportato alla vita e rigettato nella mischia, fino a quando, al termine della tenzone, colui che avrà dato prova di maggiore abilità si guadagnerà il diritto di sfidare avversari sempre più mortali, fino alla fatale sfida con *Xaero*, il Campione dell'ultima arena, in un duello all'ultimo sangue. A noi toccherà impersonare uno tra i 32 micidiali gladiatori, con di fronte l'improbo compito di

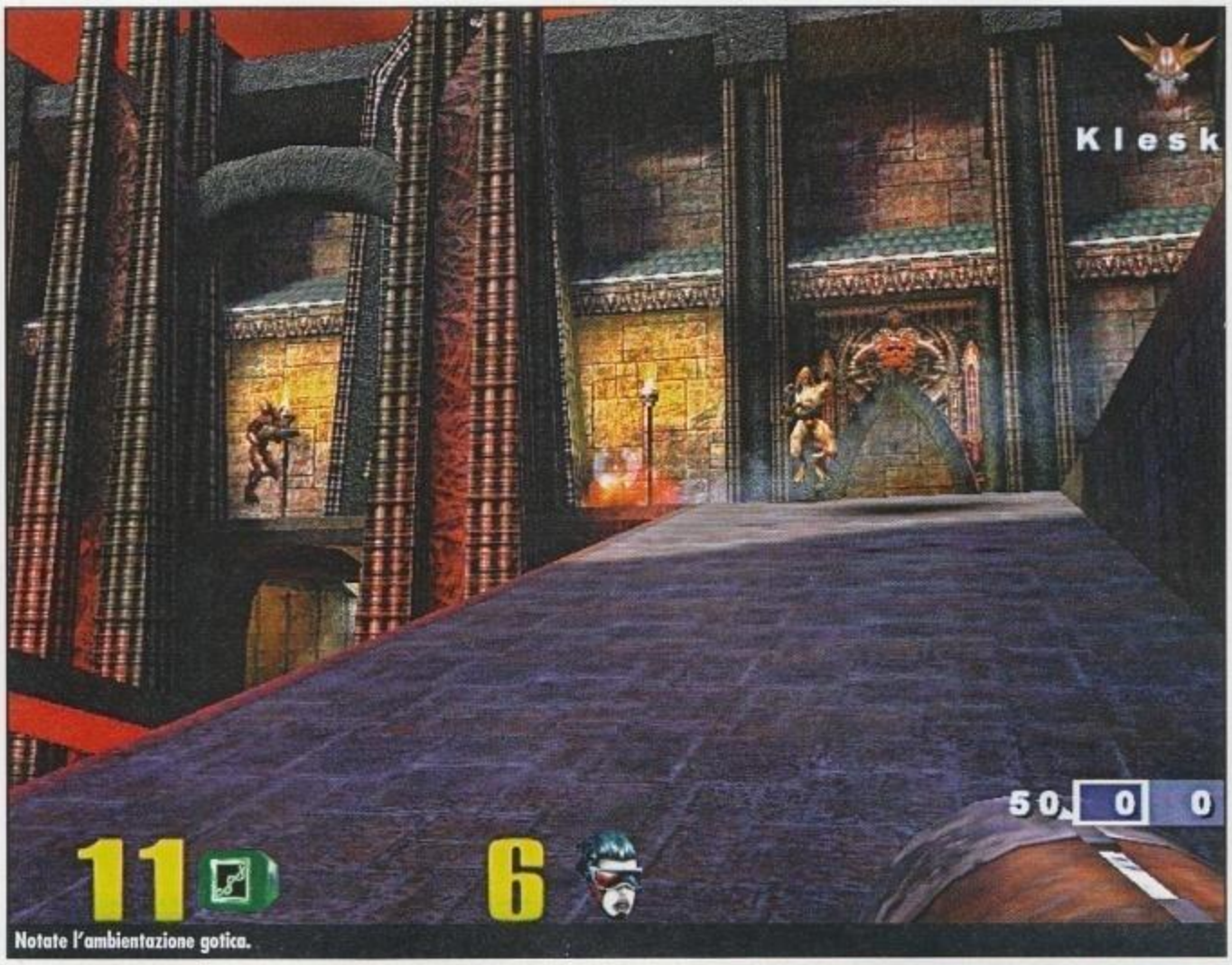
L'Orbb, uno dei model più originali mai concepiti da mente di grafico.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il Doom Marine, l'avevano promesso ed eccolo qua. È un peccato doverlo abbattere.

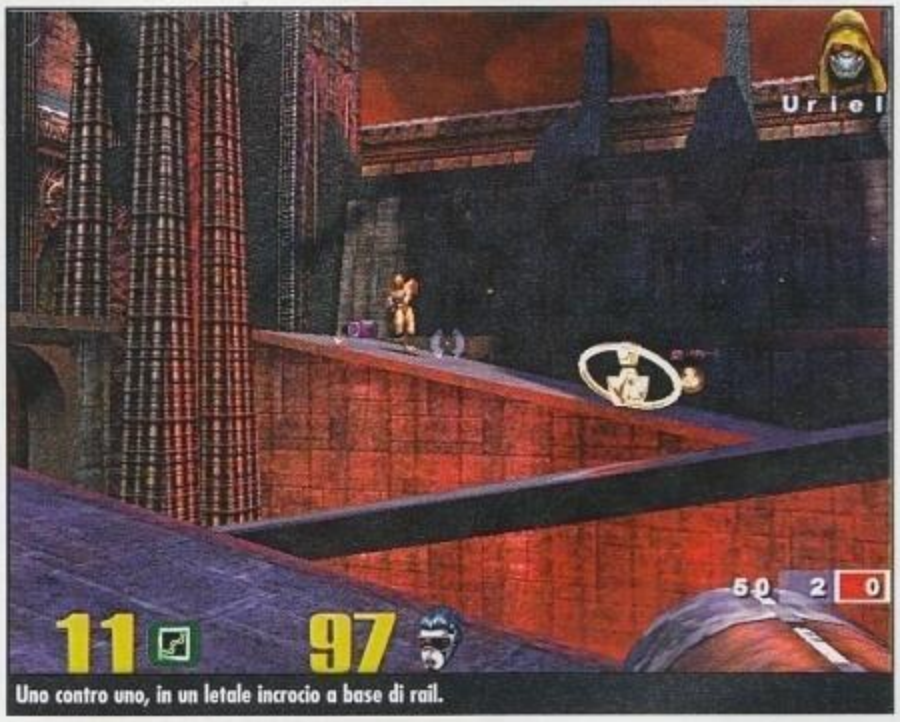
Effetti di luci, riflessioni e colori... e un Orbb da abbattere a "guantate".



Notate l'ambientazione gotica.

trionfare in ciascuna delle 26 diverse arene, divise in sette "gironi" denominati *Tier*, di crescente difficoltà, dovendo di volta in volta destreggiarsi in duelli personali o in "carnage" più o meno popolati. Medaglie particolari e commenti sonori segnaleranno durante il gioco, comportamenti particolarmente brillanti, come una sfilza di frag consecutive, una buona precisione col railgun o una frag fatta col Gauntlet (la "Humiliation"), mentre fenomenali filmati animati (alcuni realizzati dai Digital Anvil) segneranno l'avanzamento lungo i vari Tier. Questo il gioco single-player, per affrontare il quale sono selezionabili cinque livelli di difficoltà, da "I can win" fino al classico "Nightmare". La differenza non sta nelle mappe o nelle armi, né nella quantità di nemici presenti nei livelli: la cosa che differenzia i vari livelli di difficoltà è la bravura degli avversari o, se vogliamo fare i tecnici, la Skill dei Bot. Lo sanno ormai anche i sassi infatti: una delle più importanti sfide di questo nuovo *Quake* è l'implementazione di bot dal comportamento il più "umano" possibile che facciano da nemici e possano ricreare anche nel gioco da singolo la vera essenza di un DeathMatch in multiplayer. Per far questo Carmack è ricorso all'opera di Jan Paul van Waveren alias Mr.Elusive, già autore dei fantastici *Gladiator* che pur coi loro limiti rappresentano lo stato dell'arte per quanto riguarda i bot per *Q2*. Ebbene l'intento è riuscito sufficientemente bene, nel senso che i Bot (basati sulla "Fuzzy Logic") giocano bene e la crescente difficoltà non si traduce in un lineare miglioramento della mira fino all'infallibilità assoluta, ma in un progressivo applicare tattiche complesse, nell'utilizzare più efficacemente le armi a seconda delle circostanze, nel "campeggiare" zone importanti della mappa... e poi naturalmente si: ci beccano di più e con più frequenza.

Riuscito abbastanza bene, si diceva, perché a ben vedere qualche difetto c'è: i bot tendono talvolta ad ammassarsi in certi punti, o a non raccogliere armi e powerup (anche se questo dipende anche dal livello di difficoltà scelto); inoltre solo a livello "Hardcore" (il penultimo) i Bot offrono una sfida competitiva per il Quaker professionista, quello che gioca tutte le sere in rete. Ai livelli precedenti vincere è piuttosto facile, in modo quasi scorante ai primi, mentre il livello Nightmare rappresenta quello che il suo nome lascia intendere, ovvero un'impresa ardua, in cui i Bot sono dei veri cecchini, schivano un po' di tutto e fanno sudare ben altro che le proverbiali sette camicie (insomma: l'Hardcore l'ho finito con qualche difficoltà su alcune mappe, per completare il Nightmare... beh, ci sto lavorando).



Uno contro uno, in un letale incrocio a base di rail.

C'è da dire che quanto detto equivale ad essere estremamente pignoli, in quanto i Bot di *Q3A* sono assolutamente eccezionali sotto ogni punto di vista, e probabilmente rappresentano la migliore applicazione del concetto di "Intelligenza Artificiale" applicato agli sparatutto 3D, con la possibile ecce-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LE ARMI

Lisciooooo!!!

La morte cala dall'altro... e guardate che spettacolo quell'arco.

La mappa con la nebbia... uh, fa paura.

zione dei Bot di *UT* che non ho potuto provare altrettanto in profondità.
Tirando le somme: il "famoso" Quaker professionista si renderà conto ben presto della effettiva differenza tra Bot e avversario umano, e il single-player rappresenterà solo un'invitante antipasto o un buon allenamento. Per chi invece non è un "drogato" del gioco in rete, un veterano dei DM, per chi si avvicina a *Q3A* con animo, per così dire, più "candido", per costoro il gioco in singolo rappresenterà una buona sfida, sarà divertente, credibile e adrenalinico, avrà, insomma, la stessa valenza che ha un picchiaduro alla *Tekken*, per intenderci.

Va poi sottolineato che la "vera potenza" dei Bot di *Q3A* è un'altra: oltre al single-player analizzato, è possibile giocare da soli anche creando sulla propria macchina un server e popolandolo di avversari digitali – o più semplicemente fare una partita in singolo in modalità "Skirmish". È possibile giocare a ciascuna delle quattro modalità di gioco incluse nel pacchetto, ovvero al classico DM, al TeamDM, al Duel e al Capture The Flag.
In questo caso i Bot si comportano bene assai: sanno giocare, sanno interpretare le mappe ed applicare le tattiche, ma soprattutto sono in grado di comprendere ed eseguire istruzioni complesse. Le istruzioni per così dire "certificate" (oltre a quelle direttamente selezionabili da menu di gioco) sono una cinquantina, e permettono di assegnare dei perimetri o delle postazioni da presidiare, riunire più Bot in squadre e assegnar loro dei compiti, coprire o scortare compagni, fissare dei punti d'incontro e altri ancora, e non solo: Tim Willits, della id Software, afferma che combinando diversi comandi si può probabilmente andare oltre... insomma non mi sento di dare torto a Mr. Willits quando afferma che "i Bot di *Quake 3* sono tra i più avanzati Bot in circolazione al giorno d'oggi".

POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI... E, CASPITA, L'ABBIAMO FATTO!

Grafica e sonoro, liberiamoci subito di questa spada di Damocle: sono strepitosi. Gli effetti sonori "riempiono" davvero l'ambiente, con uno stile tra il realistico e il "glamourosamente" esagerato che permea tutto il gioco. Spari, gemiti, "taunt", esplosioni e

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'agguato dall'alto.

voci (assolutamente galvanizzante il commento "Impressive" quando si fanno due o più frag nell'arco di pochi secondi) meritano di essere pompati al massimo nelle cuffie, anche perché se lo sparate nelle casse qualcuno potrebbe chiamare la polizia.
La colonna sonora è opera per metà di *Sonic Mayhem* mentre le rimanenti 6 tracce sono di Bill Leeb e Chris Petersen di Front Line Assembly, e si tratta di un lavoro coi fiocchi. Inoltre se, come un mio caro amico, avevate riversato su CD la colonna sonora di *Q2* per ascoltarla in macchina, stavolta la id vi viene incontro: è infatti possibile acquistare la colonna sonora del gioco nei negozi specializzati o direttamente su Internet.
Parlando di grafica non si possono non citare le superfici curve, di cui tutti ormai hanno sentito di tutto, quindi non mi dilungherò troppo. Sappiate solo che sono una gioia per gli occhi e comunque guardatevi le foto qua in giro per farvi un'idea. Illuminazioni dinamiche, giochi di luce ed effetti cromatici sono clamorosi, anzi qualcuno ha detto che gli effetti ed i riverberi sono addirittura eccessivi e che disturbano il gioco. Non dubito che molti dei "netgamer" più accaniti alla fine li disabiliteranno, per avere una visione di gioco più chiara; io al momento me li godo con somma letizia per le mie pupille, e per quelle di chi come me chi possiede una scheda 3D che supporti (decentemente) i 32 bit di colore. *Q3A* pare fatto apposta per sfruttare questa profondità di colore, e chi può permettersi di farli girare con una fluidità accettabile potrà godere di uno spettacolo visivo senza uguali. Da citare nebbia e acqua, anche se a dire il vero di mappe con l'acqua non ce ne sono molte, e oltretutto manca quasi del tutto quel tipico effetto di distorsione di forme e colori a cui *Quake* ci aveva abituato. In compenso ogni singolo proiettile crea una bolla d'aria che sale verso la superficie, e l'effetto globale è stupefacente.
I "model", ovvero i modelli tridimensionali dei personaggi, sono come si diceva 32, tutti diversi l'uno dall'altro (ce ne sono di grassi, magri, atletici, goffi, leggerini, pesanti, un po' di tutto), tutti con una loro qual "personalità" e tutti col loro bel set di skin. Il numero di poligoni è piuttosto elevato e la qualità lascia a bocca aperta. Passerete ore a guardarveli uno ad uno. Pensate che gli stessi filmati di intermezzo sono stati realizzati utilizzando quelli stessi modelli, solo con un numero di poligoni leggermente superiore.
Manca l'animazione facciale e quella scheletrica, ci sono invece tutta una serie di effetti luminosi applicati alle skin, e presenti anche nelle mappe, sotto forma di specchi, superfici metalliche, rifrazioni e riflessioni di luce, rugosità, nonché corpi che pulsano o si muovono come la lingua che tutti ricordano dai primi filmati che circolarono.

ANIMA E CORE

Cosmesi a parte, quello che conta davvero è la meccanica di gioco, il bilanciamento delle armi e la struttura dei livelli.
Le mappe si dividono fondamentalmente in tre categorie: quelle da DM, quella da Tourney e quelle da CTF. Si tratta di mappe molto varie tra di loro, dall'ambientazione che spazia tra il gotico, l'organico, il futuristico e lo spaziale, con tutta una serie di mappe sospese nel vuoto siderale. Si tratta, parlando di queste ultime, di una scelta geniale e molto coraggiosa, che cambia parecchio le meccaniche di gioco fin qui acquisite in virtù del rischio di finire nello spazio e dei numerosi jump-pad ed acceleration-pad che di fatto hanno sostituito gli ascensori di *Q2*. Ventisei mappe sono troppe per fare una disamina di ciascuna, quin-

SHORT INTERVIEW

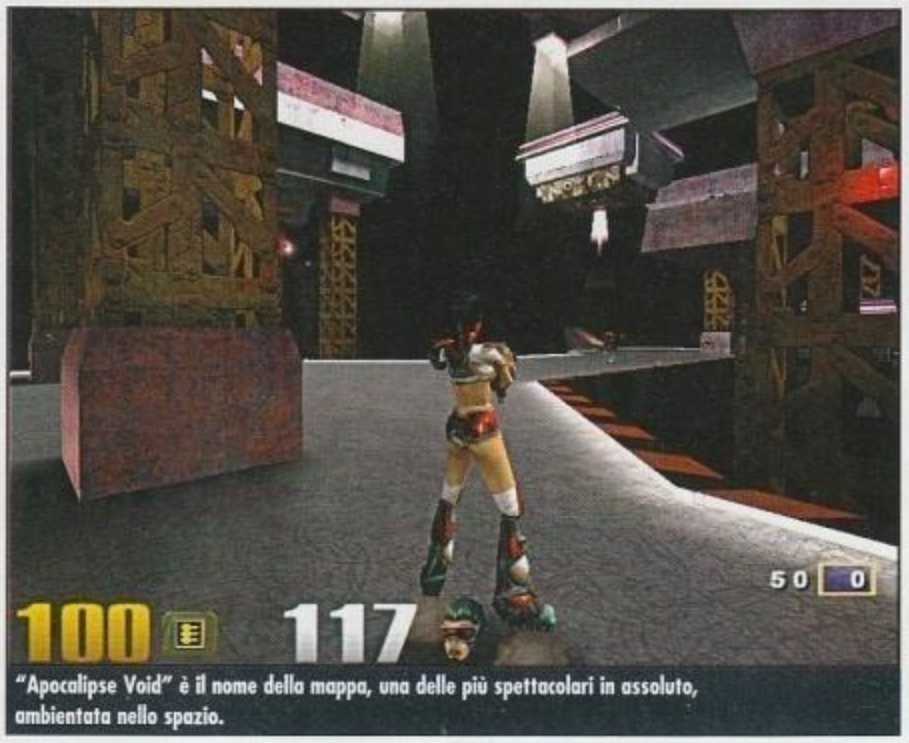
Vista l'importanza del gioco per il panorama multiplayer, facciamo qualche domanda alle "autorità ufficiali" italiane del settore: Ginofelino di Gamers'Revolt (www.gamersrevolt.com) e AdsO di NGI (www.ngi.it).
PCZeta - *Q3A* rappresenta una tappa importante per il multiplayer, soprattutto quello italiano ancora un po' "acerbo" ed elitario. Vi aspettate che questo gioco dia un input all'online gaming? E la diffusione di tecnologie come l'ISDN, e l'avvento di altre quali l'ADSL come si ripercuoterà sul netgaming?
Ginofelino - *Q3A* è un importante evento per il multiplay, un gioco che è frutto di anni di esperienza dei programmatori che hanno ottimizzato al massimo in tutti gli aspetti del networking, fondamentale nel multiplay, ma soprattutto hanno creato un gioco che è un mix esplosivo di ambienti e musica. ISDN è una tecnologia che si è affermata in Italia negli ultimi anni ed al momento rimane il modo migliore per avere un collegamento a basso costo e affidabile, ADSL al momento ha come gran vantaggio quello di collegare gli utenti 24h su 24h a Internet, sono abbastanza vaghe le informazioni che riguardano l'effettiva banda disponibile, fattore molto importante per il netgamer perché determina l'effettiva qualità del gioco online. Comunque abbiamo avuto modo di testare ADSL e dai test da noi effettuati questa tecnologia risulta essere la migliore per quello che riguarda PING e LAG, molto vicina a quella di un collegamento diretto.
AdsO - *Q3* è vissuto da parte di NGI come la vera svolta del mp mondiale (pensa che l'idea di fare NGI come l'abbiamo fatta è nata a Dicembre dell'anno scorso proprio leggendo un'intervista a Carmack sul futuro degli FPS e di *Q3*)... Riviste (non solo di settore), televisioni, e telegiornali ne parleranno, secondo me, come hanno parlato in passato del fenomeno Lara Croft (e non mancheranno gli accenni alle solite e ritrite considerazioni sull'isolamento dato da Internet/videogiochi in generale)... ma se ne parlerà.. e molto :)
PCZeta - Come vi siete preparati all'uscita di *Q3A* e che "carico" prevedete per i vostri server, e che ruolo prevedete che avrà *Q3A* nello scenario futuro?
Ginofelino - Ci sarà molto da lavorare questo è certo. Prevedo che quello che è stato fatto per *Q1* e *Q2* sarà concentrato in *Q3*. Stiamo preparando molte cose per supportare al massimo il nuovo capolavoro della id, e siamo certi che tutti si getteranno su *Q3*.
AdsO - Ci stiamo preparando alla grande!!! Installeremo parecchi server (convertendo anche qualcuno dei *Q2*) e supporteremo ogni tipo di iniziativa: dalla ICL (in preparazione), a diversi tornei che verranno organizzati con un occhio questa volta sempre rivolto alla situazione nordeuropea. Stiamo addirittura pensando di scegliere una rappresentativa italiana da mandare (ufficialmente sponsorizzata) ai diversi tornei europei/mondiali che verranno organizzati.
PCZeta - Quanto costa giocare online? Particolarmente quanto incide il tempo di connessione, quanto costa (se costa) abbonarsi ad un provider adeguato, o comunque procurarsi la connessione ideale per giocare al top?
Ginofelino - I costi di abbonamento sono stati azzerati da tutti i freenet che sono nati negli ultimi mesi, rimane solo il costo legato al collegamento che con l'ultimo aggiustamento tariffario sono diminuiti. Al momento è possibile giocare in rete senza problemi semplicemente acquistando il gioco ed abbonandosi a un freenet qualsiasi, il meglio si ottiene al momento utilizzando una connessione ISDN (quindi installazione ISDN e modem "una tantum" e poi gli scatti telefonici).
AdsO - Domanda non di facile risposta... NGI lancerà per la fine di dicembre il proprio free internet denominato "F: Fun For Free" con POP in tutta Italia. Ma la vera chicca è che dopo una partenza in partnership con Albacom (già fornitore di Kataweb, Jumpy, ecc) arriveremo verso marzo (e a seconda dell'andamento di questa iniziativa) a riconfigurare completamente la nostra rete di accesso per ottenerne una "MIX indipendente", con un abbassamento di 2 o 3 hops da parte del client per arrivare a giocare sui server NGI e senza passare dall'eventuale trafficato MIX.... una rete tutta nostra insomma.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Rocket Jump this! Ed il prossimo missile è per te, che ti nascondi nella nebbia.

Ho solo il mitra, ma sono quaddato, Patriot non ha scampo.



"Apocalipse Void" è il nome della mappa, una delle più spettacolari in assoluto, ambientata nello spazio.

di fidatevi di me se vi dico che a livello progettuale sono assai ben fatte, ciascuna con delle peculiarità ed una personalità propria, nessuna messa lì solo per far numero.
Una caratteristica comune di tutti i livelli sono le dimensioni non enormi. A parte alcune, quasi tutte le mappe sono un po' piccoline, o almeno più piccole di quanto eravamo abituati. I livelli da Tourney sono, comprensibilmente, i più piccoli e compatti, sviluppati prevalentemente su un solo livello; niente più duel estremamente lenti e "catenacciari", dunque: la parola d'ordine è fraggare a più non posso, senza pietà e senza sosta. E qui veniamo alla caratteristica fondamentale del gioco, la vera e propria "anima" di *Q3A*: la velocità.
I DeathMatch sono assatanati, sfrenati, senza tregua, assolutamente galvanizzanti, aiutati in questo anche dalle dimensioni e dalle strutture delle mappe (e non crediate... i DM si fanno anche nelle mappe da Tourney, con le conseguenze del caso) e dal bilanciamento scelto per le armi.
Queste, infatti, sono caratterizzate da uno switch pressoché istantaneo, diversamente da quanto accadeva in *Q2*, e da modalità di utilizzo che richiedono in generale precisione, rapidità e riflessi. Il rocket è più rapido e dannoso di quello di *Q2*, ma con un "Blast-radius" minore, quindi richiede una maggiore precisione di mira; tornano il Plasma Gun e lo Shaft, mentre il Railgun è simile (ma non identico) a quello di *Q2*, ed in generale è possibile fare frag con tutte le armi presenti (anche col Gauntlet che, lasciatemelo dire, dà una certa soddisfazione) e nessun'arma è eccessivamente sgravante o sbilanciata, neanche l'immancabile BFG che in questa sua nuova incarnazione distribuisce pillole di distruzione sotto forma di piccoli e rapidi globi di energia.
La parola d'ordine è, dunque, velocità ed adrenalina; Carmack voleva fare il miglior DM esistente, e a mio parere c'è riuscito in pieno: *Quake III Arena* è DM allo stato puro, tecnica, riflessi, azione e velocità. Scordatevi, dunque, giochi come *Action* o *Counterstrike*, quelli verranno dopo, se qualcuno li farà.
A questo riguardo, è da poco uscito l'atteso Editor di livelli ufficiale della id per *Q3A*, che risulta essere il diretto discendente del glorioso *RADIANT*, noto senz'altro ai mapper italiani, e la comunità mondiale è già in fermento mentre da subito cominciano ad apparire le prime mappe "home-made". Analogamente, gli autori dei più famosi mod stanno confermando l'uno dopo l'altro che si dedicheranno alla conversione delle loro opere per il nuovo capitolo di Quake. Per ora già si parla di *Rocket Arena* e *Jailbreak*, ma confido che la lista si allungherà in tempi rapidissimi.
Skin e Model nuovi già proliferano, e sarà che al mondo siamo tutti artisti 3D, ma ci sono già in giro delle opere stupende. Tra tutte mi sento di raccomandarvi il *Dark Reaper* (realizzato da Darren Pattenden della Bullfrog e dal mitico Paul Steed della stessa Id), e l'*Harlequin*, tratto dalla serie di cartoni animati di Batman.
L'unica critica che si può muovere a *Q3A* è, forse, che esce nei negozi con solo quattro mod implementati: il duel, il DM il TeamDM ed il CTF, che sono, si, i "fondamentali" ma forse era lecito aspettarsi qualcosa di più.
E parlando di CTF vanno fatte alcune considerazioni: *Q3A* non è *Q2* e neanche *QW*, e anche il suo CTF è diverso. Innanzitutto manca il rampino, il cui uso soprattutto negli ultimi tempi, è stato talmente esasperato da rendere il CTF un'esperienza estremamente spettacolare e "tecnica". Inoltre le mappe sono, anche in questo caso, più piccole, e la loro progettazione differisce spesso da quello a cui siamo abituati. È molto meno definito il concetto di "base da difendere", anzi nella CTF4 (tutta spaziale) tale concetto cessa di esistere (NdA. Sono uscite da poco sulla rete nuove mappe "ufficiali" di Zoid, il papà del ThreeWaveCTF che sono assai più classiche).
I *powerup* ora "scadono" dopo un certo periodo di tempo, e ne mancano inoltre

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Apocalipse Void, uno scorcio di paesaggio.

Ma che bel... fucile!!!

Guardate che spettacolo l'acqua!

Per arrivare al lanciarazzi si deve necessariamente usare l'acceleration-pad, ma si rischia fare la fine del bersaglio volante.

alcuni fondamentali per le strategie finora studiate, come l'*autodoc* e il *power amplifier* (ma ce ne sono altri nuovi, come l'*invisibility* e il *fly*), e tutta l'impostazione di gioco è radicalmente mutata.
La comunità di CTF è in subbuglio, qualcuno ha detto che il rampino è stato tolto per problemi di "predizione di movimento" legato alle superfici curve che poi la Id ha mascherato sotto l'intenzione di produrre "a priori" un gioco diverso (il grapple, tra l'altro, è incluso nel *pak* del gioco "ad uso e consumo dei produttori di mod" dicono alla id); va inoltre detto che con sole 4 mappe ed un HUD forse un po' incompleto, il CTF sembra il più "affrettato" tra i mod realizzati.
Dare un giudizio in questo caso è difficile: l'ho provato, e devo dire che mi è piaciuto, ma si tratta sostanzialmente di un altro gioco rispetto a quello a cui ero abituato. È molto più rapido, è più difficile pianificare strategie e "chiamare schemi", soprattutto in virtù della maggiore velocità e della mancanza del grapple; tutte le strategie di attacco basate sul rampino non valgono più a nulla ed in generale pare di avere di fronte un gioco assai meno tattico e di squadra.
C'è però da dire che il CTF di *Quake 2* ci ha messo oltre un anno a diventare la "disciplina" che è adesso, e pertanto bisognerà aspettare per vedere se questo nuovo CTF prenderà piede nella comunità o verrà soppiantato da un qualche mod che ricrea il vecchio CTF (già in lavorazione, peraltro).

ROBA DURA, MA DURA QUANTO?

Più il vostro hardware è potente, meglio è. *Q3A* pare fatto apposta per sfruttare le potenzialità delle schede video di ultima generazione, ed in particolare i 32 bit di colore, e di fatto sarà per un po' di tempo l'unico gioco a mettere seriamente alla prova la GeForce di nVidia.
Premesso che per mettere tutto al massimo e mantenere un numero di fps giocabile, occorre una CPU di alto lignaggio (Pentium III o, meglio ancora, l'Athlon di AMD) ed una scheda 3D coi controfiocchi, va detto che *Q3A* è ampiamente scalabile. L'engine di gioco è impressionante, e la mole di grafica che la CPU deve maneggiare è impressionante, tuttavia abbassando il dettaglio si può giocare con virtualmente ogni configurazione hardware, anche se, provato su un Pentium 200 MMX con Voodoo, il sacrificio (alto) e il risultato (scarsetto) sono tali che forse non vale la pena... ma si tratta di una condizione limite.
Un PII clockato a 450 con TNT o Voodoo 2 va alla grande se ci si accontenta di giocare a 800x600 con 16 bit di colore, mentre per godere dei "full 32" si deve necessariamente far uso di schede più "toste". Una TNT2 consente di giocare a 32 bit a 1024 con pochi patemi. Discorso a parte meritano le texture: queste si possono settare a quattro livelli di dettaglio che vanno a influire direttamente sulla memoria necessaria sulla scheda video. L'ideale per evitare scatti è far stare tutte le texture sulla RAM della scheda, e a conti fatti con 16 mega si può al massimo mettere il terzo livello di dettaglio. Con 32 mega ci possiamo azzardare a mettere le texture alla massima potenza, e il vero limite diventa la potenza della scheda e della CPU, soprattutto quando cominciamo a popolare le mappe di bot (insomma per ora solo la GeForce e Athlon per mettere tutto al massimo).
Ci sono almeno altri due motivi per i quali *Q3A* è un gran pezzo di software: innanzi tutto perché è in grado di avvalersi di un ambiente multiprocessore, e poi perché quasi contemporaneamente all'uscita del gioco per Windows sono uscite nei negozi anche le versioni per Mac e per Linux, come prodotti totalmente indipendenti ed autonomi.
Che ci crediate o no, potrei parlarvi di *Q3A* ancora a lungo, ma ho altro da fare (per esempio fare la skin dei LEX, il mio clan), quello che serve ora, è una bella frase conclusiva che cominci con "tirando le somme"...
...Ebbene, tirando le somme, vi saluto e vado a giocare a *Quake III Arena*.

Gabriele Ciaccasassi

PC ZETA COMMENTO

Distinguiamo: per quanti di voi non hanno mai provato un gioco in rete, Q3A è più come un picchiaduro all'ennesima potenza che come uno shooter 3D tradizionale, e in ogni caso, a meno di non odiare il genere, lo amerete; togliete comunque un puntarello al voto finale. Quanti vivono di multiplayer: questo è la vostra Bibbia, questo è quello che aspettavate, questa è la piattaforma ideale per sfide, clanwar, gare e quant'altro. Certo, mi auguro che abbiate letto la recensione, perché in finale si tratta di "passare a un'altra disciplina", ed è il caso che vi facciate un'idea delle sue caratteristiche. Quake III Arena mantiene tutte le promesse, il "feeling" marcato id c'è tutto, ed il gioco prende un po' dal primo ed un po' dal secondo titolo della serie, ma dimostra di essere un progetto "originale" e non un remake di vecchi elementi, e rappresenta l'esperienza arcade più frenetica, adrenalinica, ipnotica ed appassionante in circolazione... almeno per quanto riguarda gli sparatutto 3D.

98

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HIDDEN & DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

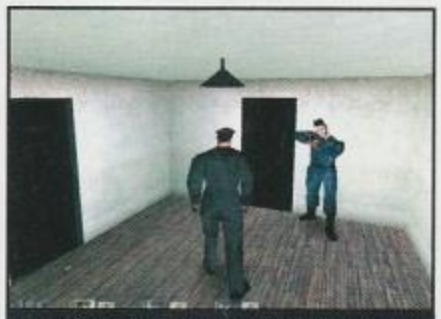
Vi mancavano le emozioni di *Hidden & Dangerous*? *Fight For Freedom* le rimette in moto...

INFO
Genere: Sparatutto Tattico
Casa: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Illusions Softworks
Distributore: CDVerte Tel. 800-821177
Prezzo: L. 79.000

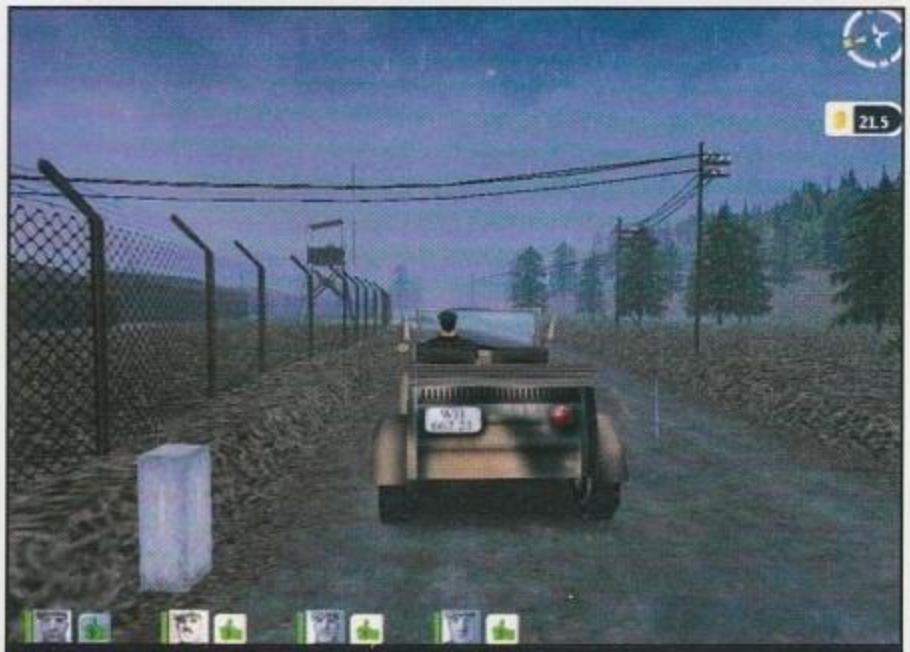
SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 200 MB

Dopo lo straordinario successo riscosso dall'originale *Hidden & Dangerous*, un'espansione era inevitabile, e per la verità, caldeggiata da più d'uno dei componenti della comunità videoludica. E allora ecco qua questo *Fight for Freedom* che fornisce altro carburante per continuare a guidare le gesta di un manipolo di "sporche canaglie" alleate durante la Seconda Guerra Mondiale. *Fight for Freedom* propone tre nuove campagne per nove missioni complessive. Non molte sotto il profilo numerico, ma talmente estese e complesse da far perdonare ampiamente l'avarizia dei programmatori. Il punto di forza del titolo, così come era già stato per il capostipite, è la straordinaria sensazione di "esserci" che è in grado di convogliare nel giocatore.Tutte le missioni godono infatti di una sceneggiatura talmente raffinata da sembrare dei veri e propri estratti dai più leggendari film sulla Seconda Guerra Mondiale. Ancor più che nell'originale, qui è necessario coordinare l'azione dei propri uomini, sfruttare sino all'osso le loro abilità peculiari, muoversi con circospezione e fare buon uso di tutte le coperture possibili. L'intelligenza artificiale dei nemici è stata ulteriormente migliorata, ed ora è possibile assistere a reazioni da "manuale" militare. Si possono vedere i soldati tedeschi intenti a prepare agguati, cecchini che cercano di guadagnare una migliore posizione dalla quale sparare su di noi, o soldati rimasti isolati che chiamano rinforzi...Inoltre ora gli avversari dispongono di un udito sopraffino: fatevi scappare un colpo d'arma da fuoco al momento sbagliato e vi ritroverete addosso l'intero Terzo Reich. Il cecchinaggio non è dunque più un'attività "impunita", ma deve essere sempre subordinata al raggiungimento degli obbiettivi.
Appena si decide di cominciare a sparare, lo scenario cambia infatti radicalmente: i nemici lasciano le loro postazioni fisse, si dispongono sulla difensiva oppure si dirigono di gran carriera verso il luogo dal quale proviene la detonazione. E se i propri uomini non sono già in posizione, pronti a fronteggiare la mutata situazione, possono essere guai seri! Ma anche il quoziente intellettivo degli uomini che compongono la propria squadra è stato decisamente migliorato, in particolare le routine di "pathfinding": ora i soldati seguono diligentemente il leader anche nelle situazioni più critiche senza perdersi in improvvisate scampagnate... Le migliorie più consistenti sono state apportate comunque nel "comparto estetico". I veicoli (molti dei quali, come sempre, si possono guidare) e le armi sono riprodotti con un'attenzione al dettaglio che neppure l'originale *Hidden & Dangerous* ha mai potuto vantare. Perfino i crepitii delle armi da fuoco e il rombo dei veicoli sono stati ulteriormente affinati in modo da risultare del tutto identici a quelli prodotti dai loro omologhi reali. Adesso è addirittura possibile distinguere se un colpo di fucile proviene da un'arma da fuoco inglese, russa o tedesca...! La visuale di mira in prima persona, poi, è stata sostanzialmente modificata in modo da lasciare più spazio all'area visiva vera e propria, con un'impostazione tipica degli sparatutto tridimensionali. Forse un tantino meno suggestiva di quella cui ci eravamo abituati, ma decisamente più pratica.
Nonostante l'eccellente giocabilità, *Fight for Freedom* non è comunque un prodotto perfetto. Soprattutto sotto un profilo prettamente tecnico. I tempi di caricamento delle immense mappe di ciascuna missione richiedono una pazienza della quale non tutti i giocatori potrebbero disporre. Inoltre i bug ci sono e si sentono. Di tanto in tanto qualche texture non viene caricata correttamente e capita spesso di poter attraversare i corpi dei cadaveri, di veder sporgere le membra personaggi da porte e pareti, e via dicendo...Irritanti sbavature che tuttavia non intaccano minimamente l'esperienza di gioco complessiva: superba e...altamente impegnativa. Ecco, appunto, siate preparati: *Fight for Freedom* è decisamente più difficile di *Hidden & Dangerous*. Soprattutto richiede una visione d'insieme delle singole missioni, e un approccio riflessivo che potrebbe non piacere ai giocatori dal grilletto facile. Ma che consente di godersi appieno la straordinaria sceneggiatura e l'esaltante atmosfera che hanno fatto di *Hidden & Dangerous* il classico che è.

Andrea Maselli


In Polonia piove spesso durante l'inverno. Uno scenario altamente suggestivo per l'incursione di un manipolo di commandos...

Ecco uno dei famigerati bug grafici. Qui ci troviamo all'interno del cadavere di un aviere nazista: gran bel panorama...


Fight for Freedom permette al giocatore di guidare numerosi veicoli. Questa vetturetta è il mezzo ideale per infiltrarsi sani e salvi in un aeroporto tedesco, a patto che il guidatore vesta una divisa nazista.

PC ZETA COMMENTO

***Fight for Freedom* non solo espande *Hidden & Dangerous*, ma lo migliora praticamente sotto ogni profilo. Una grafica eccellente, un impianto sonoro da brivido e nove immense missioni sceneggiate in maniera cinematografica fanno di questo "mission disk" uno dei migliori giochi di guerra di sempre. Un po' più di attenzione in fase di beta testing lo avrebbero reso perfetto. Ma chi se la sentisse di lottare con qualche bug grafico qua e là – o avesse la pazienza di attendere il patch che inevitabilmente salterà fuori – sarà ricompensato da un'esperienza di gioco fuori dal comune. Consigliato a tutti, ma soprattutto a coloro che amano pensare prima di agire.**

89

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sparatutto in soggettiva

SCALDIAMO MOUSE, TASTIERA E... MODEM!

Come avevamo detto, ce n'è per tutti i gusti.

I titoli che la fanno da padrone sono certamente *Quake 3: Arena*, attesissimo e stragiocato grazie alle numerose versioni test rilasciate, e *Unreal Tournament*, lo sparatutto della Epic che ha impressionato molti di noi al punto da dividere il corpo redazionale. Se dovessimo guardare solo al voto (e non è mai corretto farlo), si potrebbe dire che il primo batte il secondo, seppur di pochissimo. In realtà molti di noi hanno colto importanti differenze tra i due giochi, cosa che, di fatto, può avvicinarli a giocatori lievemente differenti. *Quake 3* convince di più come "cattiveria", come attenzione al dettaglio (l'incedere ondulatorio del personaggio è clamorosamente bello, così come i modelli dei personaggi presenti), come velocità di gioco. *Unreal Tournament*, invece, sembra più tranquillo, appena un pelo più tattico e riflessivo, grazie anche alla presenza delle armi a doppio fuoco, e offre una grandissima quantità di opzioni di gioco, ambiente dove Arena è un po' lacunoso. Strana la differenza di prezzo tra i due titoli, molto marcata al momento di scrivere queste righe, che potrebbe far pendere l'ago della bilancia verso il meno costoso capolavoro della Epic. A livello tecnico siamo allo stato dell'arte. Certo, le osannate superfici curve rendono Arena devastante dal punto di vista visivo.

La presenza di titoli praticamente creati per il multiplayer induce a qualche riflessione in più: Questi titoli possono o non possono essere considerati dei veri e propri "sport"? Giocare e vincere a *Quake 3* non è affatto semplice: servono dedizione e allenamento, sagacia e furbizia. Se il fenomeno dei PartyLAN prenderà piede anche in Italia (e tutto fa supporre che ciò stia accadendo, viste la spesa irrisoria necessaria per comprare schede di rete, hub e cavi), si potranno organizzare veri e propri campionati. La modalità "Spectate" presente in Arena non fa il verso alle più evolute mirabilie multi-telecamera delle TV digitali? Forse fra qualche anno, forti di migliore connettività e di hardware sempre più potente, potremo collegarci e seguire un "Fraggers Roma Vs Devastators Milano" dal comodo della nostra poltrona e, magari, scommettere sul risultato.

Non si vive, però, solo di *Frag: Swat 3* e *Delta Force 2* sono pronti, con pregi e difetti, ad offrire un approccio più ragionato alle missioni. Dopo il successo di *Rainbow Six* e del suo fortunato seguito *Rogue Spear* finalmente possiamo dire che il panorama è completo, presentando anche in questa branca del genere un buon numero di contendenti e, si sa, la concorrenza non può che giovare a noi che giochiamo. *Swat 3*, al di là della lacuna sul multiplayer, è stata una graditissima e inaspettata sorpresa. *Delta Force 2*, invece, conferma le buone impressioni di giocabilità fornite dal predecessore, ma continua ad essere criticabile a causa dell'adozione del Voxel come engine di gioco, non tanto per la qualità della grafica, quanto per la velocità della stessa che, a risoluzioni ormai di default, cala in maniera impressionante.

Grandissima rilevanza alla Valve, in questo numero: *Half Life* ha incantato davvero tutti e, com'era lecito aspettarsi, *Opposing Force* risulta essere un grandissimo gioco. Tornare a Black Mesa è certamente un'emozione, anche se i panni di Gordon Freeman ci parevano più intriganti. Il tocco di classe è quello di inserire Team Fortress Classic all'interno della confezione, in pratica un mod che costituisce la vera risposta a chi si senta annoiato dai soliti deathmatch o capture the flag.

Nutrita la scelta, non è vero? Bene, non c'è che da scegliere, considerando che molto presto avremo tra le mani altri contendenti: *Messiah* e *Daikatana* sono dietro l'angolo, *Soldier of Fortune* pure ed è intrigante al massimo. Per *Giants* e la nuova avventura di *Duke* dovremo attendere ancora un poco, ma mica possiamo giocare a quattro giochi insieme, no?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AGE OF WONDERS

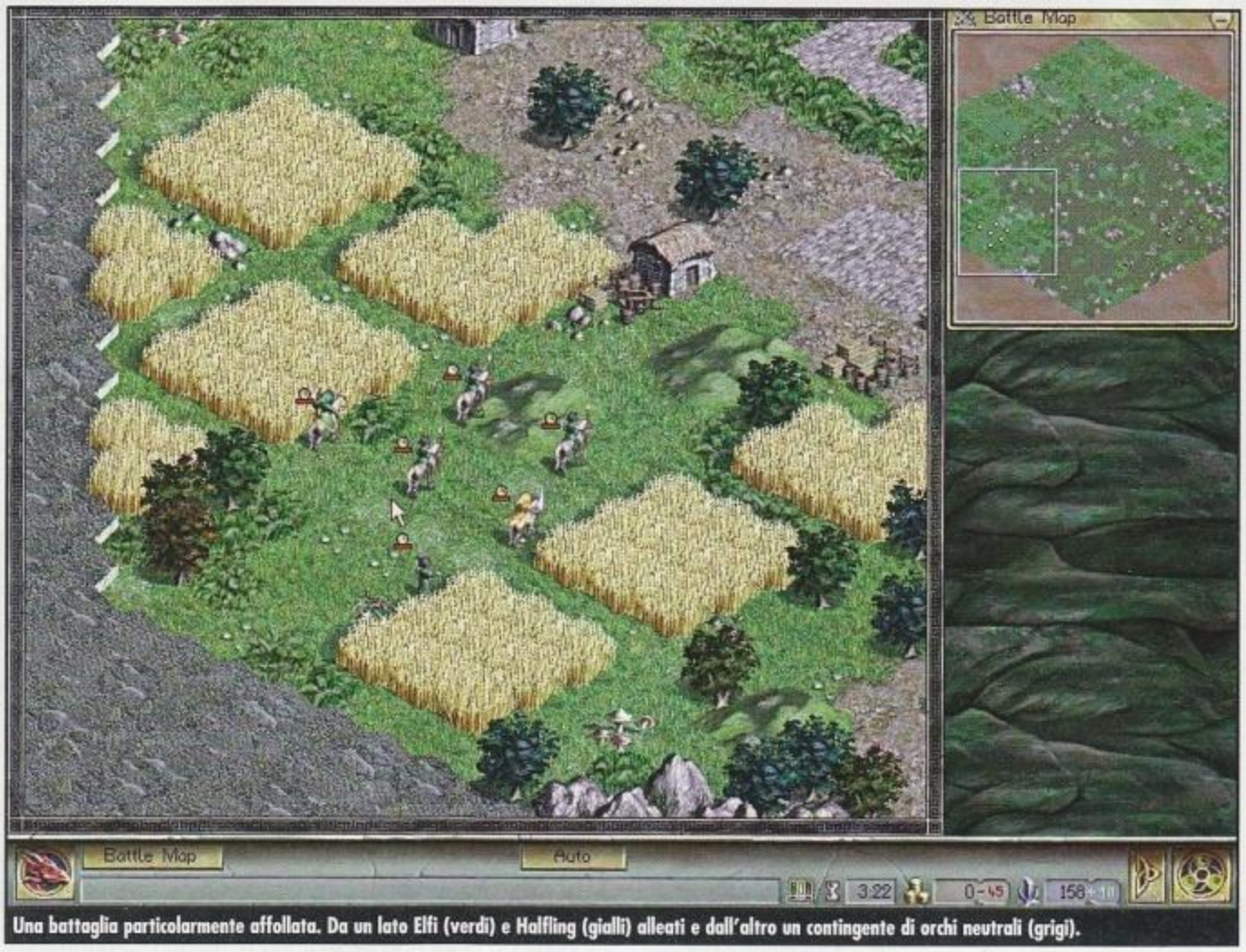
"Nessuno li aveva invitati, ma portarono morte e distruzione".

INFO

Genere: Strategico
Casa: Gathering of Developers
Sviluppatore: Triumph Studios e Epic Megagames
Distributore: CDiverte Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95\98 o NT 4.08
Processore: Pentium 166 (P2 266 raccomandato)
RAM: 32 Mb
Grafica: Scheda compatibile DX6
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 300 MB



Una battaglia particolarmente affollata. Da un lato Elfi (verdi) e Halfling (gialli) alleati e dall'altro un contingente di orchi neutrali (grigi).

Al di là dei sogni esistono mondi dove nessun uomo ha mai messo piede. Mondi popolati di eroi, di fate, di magia e di creature fantastiche. Esistono luoghi dove draghi millenari custodiscono ricchezze incalcolabili, dove prodi guerrieri sfidano la tenebra in virtù di un ideale. E vi fu un'era agli albori della storia, l'Era delle Meraviglie, dove tutte le creature vivevano sotto il regno del nobile Lord Inioch, signore degli elfi. Persino i crudeli Orchi e gli insidiosi Goblin erano piegati all'autorità elfica e sulla Valle delle Meraviglie regnava l'armonia. Ma un giorno, cacciati dal loro Eden, giunsero gli umani.
Senza alcun preavviso e senza alcuna pietà misero in ginocchio la corte elfica, reclamarono propria la Valle e uccisero barbaramente re Inioch. Elwyn, seconda sposa del re, fuggì portando con se la principessa Julia, mentre il principe Meandor, nato dalla prima sposa di Inioch, fu ritenuto morto. La regina portò la sua gente su di un'isola remota dove allevò Julia nel culto della filosofia e della storia, addestrandola anche nell'uso delle armi e della magia. In seguito la introdusse nella società segreta dei Reggenti, fondata per riaffermare l'antica autorità elfica, attraverso la diplomazia e la benevolenza, evitando sanguinose stragi. Intanto Meandor, scampato alla morte e divorato dall'odio e dal desiderio di vendetta, si unì a coloro i quali cercarono rifugio nell'oscuro regno sotterraneo. La loro pelle divenne scura e il loro animo nero come l'ossessione che li sosteneva. Il principe fondò la setta del Culto delle Tempeste, con lo scopo di resuscitare Inioch e sterminare tutti gli umani, restituendo col sangue ciò che col sangue fu tolto alla sua gente.
No, non è la trama di un romanzo di Tolkien, né dell'ultima fatica di Brooks, bensì il frutto del lavoro congiunto di Triumph Studios ed Epic Megagames. Il gioco si presenta come uno strategico classico, in cui lo scopo principale è costruire armate, conquistare nuove città e accaparrarsi risorse per continuare ad espandersi, ma la trama ben congegnata e alcuni aspetti innovativi lo rendono decisamente meritevole di attenzione.
L'introduzione narra l'antefatto riportato sopra e lo fa tramite l'utilizzo di un filmato artisticamente molto bello. Le possibilità di gioco prevedono la modalità singola, campagna o scenario, e quella multiplayer fino a 12 giocatori attraverso una rete IPX, via e-mail o in modalità "hot seat" sullo stesso PC.
Giocando da soli è possibile scegliere a quale delle due fazioni affiliarsi: Reggenti o Culto delle Tempeste. In entrambi i casi si disporrà di un alter-ego virtuale da inviare sul campo di battaglia ed è anche possibile personalizzarlo secondo le proprie preferenze. A questo punto una mappa mostra ciò che accade nel mondo e le possibili zone in cui il giocatore può dirigere il proprio esercito. Queste scelte non sono puramente accessorie, ma influenzano lo svolgersi della trama, quindi può essere interessante riprendere da uno di questi punti una partita salvata e vedere ciò che sarebbe accaduto cambiando decisione. Effettuata la propria scelta si accede alla schermata dello scenario vero e proprio, che a prima vista

La schermata di gestione della città. Nei momenti relativamente tranquilli o quando le casse piangono è possibile produrre merci, incrementando le entrate.

Il libro magico che ogni buon stregone deve imparare a memoria.

La scheda del leader. E' ancora un pivello, ma migliorerà presto.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ricorda molto quella di *Warlords*. Lo schermo è diviso in tre e mostra a sinistra la mappa su cui muovere le unità, mentre a destra trovano posto la mini-mappa (utile anche per scegliere tra visione della superficie o del sottosuolo) e una sorta di diario riassuntivo degli ultimi eventi. Inoltre in basso è presente una barra tramite la quale è possibile accedere alla schermata della diplomazia (quasi del tutto inutile nel gioco singolo), al resoconto degli affari del reame e all'utilissima gestione del potenziale magico. Infatti i combattimenti non si svolgeranno solo a colpi di spada, ma la magia avrà un ruolo importantissimo e spesso decisivo, nell'esito degli scontri, oltre a essere uno degli aspetti più interessanti del gioco.

Il sistema di gestione degli incantesimi ricorda molto quello utilizzato dal celebre *Magic the Gathering* e gli sviluppatori della Triumph non sembrano voler nascondere in alcun modo la loro musa ispiratrice.

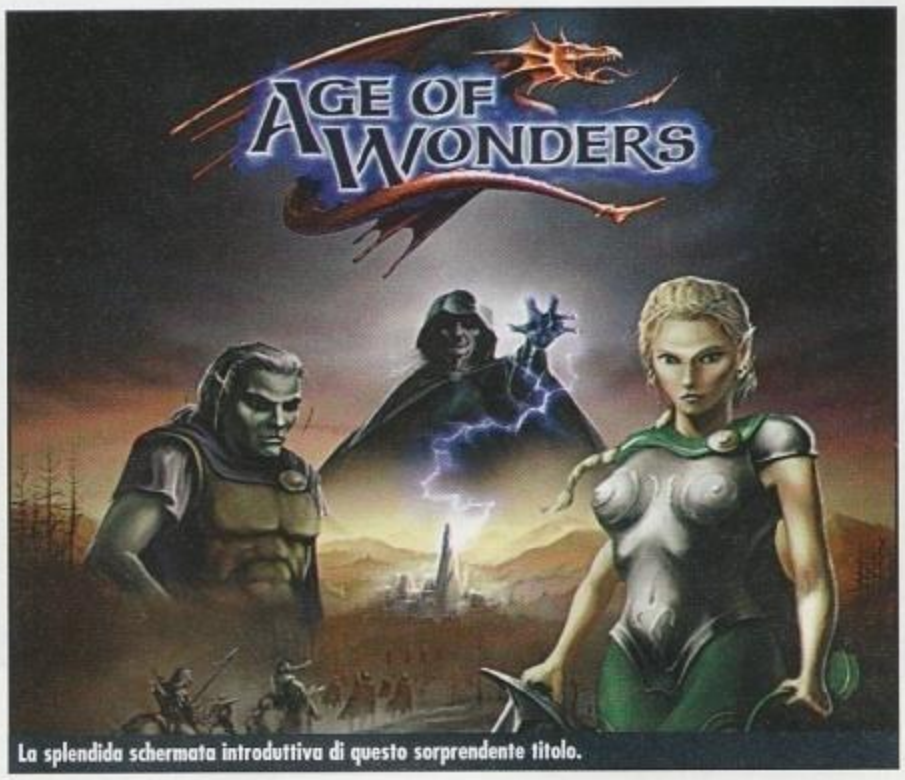
Infatti al momento della creazione del proprio leader viene offerta la possibilità di scegliere le sfere degli elementi da richiamare ogniqualvolta si formula un incantesimo. Il rosso del fuoco, il verde della terra, il blu dell'acqua, l'azzurro del cielo, il bianco della vita e il nero della morte ricordano decisamente i colori associati agli incantesimi di Magic (anche se è stato aggiunto l'azzurro). Ma mentre nel popolare gioco di carte è possibile mescolare assieme anche tutti i colori, in *Age of Wonders* la scelta di una sfera esclude automaticamente quella contraria. Così scegliendo la vita si esclude la morte, scegliendo il fuoco si esclude l'acqua e ovviamente l'aria esclude la terra. Inoltre ogni sfera scelta può essere potenziata fino ad un massimo di 4 livelli, rendendo accessibili gli incantesimi più potenti incentrati su quel particolare elemento. Ma ovviamente non si può andare in giro trasformando intere armate in ranocchi, in quanto gli incantesimi hanno un costo in termini di mana, l'unità di misura della magia. Per incrementare la propria riserva di energia magica, che può essere messa da parte o utilizzata per apprendere nuovi incantesimi, bisogna riuscire a ottenere il controllo di particolari strutture sparse sulla mappa (i nodi energetici) oppure raccogliere i cristalli di mana. Non è finita qui, in quanto altro elemento determinante per la riuscita di un incantesimo è la capacità magica dell'eroe che lo lancia. Infatti in base al suo livello di "spell casting" sarà in grado di richiamare una quantità limitata di mana per ciascun turno di gioco, indipendentemente da quanto ne ha disponibile in riserva.

Se a esempio un incantesimo costa 50 punti di mana, e il livello magico di chi lo lancia è 3, la raccolta del mana richiederà due turni, in quanto l'evocatore potrà convogliare solo 30 punti per turno. Gli incantesimi si dividono principalmente in tre grandi categorie: globali, sulle unità e di attacco. I primi, che comprendono anche quelli di evocazione, possono essere lanciati solo dalla mappa tattica, i secondi in qualsiasi istante, mentre gli ultimi solo dalla schermata del combattimento.

All'inizio, qualunque sia la fazione scelta, il compito principale è quello di convertire alla propria causa un buon numero di città neutrali per poi creare un esercito in grado di assolvere la missione assegnata. Per fare ciò è possibile seguire diverse strade, tra cui pagare una somma in oro ai cittadini oppure attaccarli senza mezzi termini. Nel primo caso la città passa immediatamente sotto il controllo del giocatore assieme a tutte le unità in essa contenute, ma non sempre è possibile ricorrere a questa soluzione. Infatti la reazione dei cittadini dipende dai rapporti della propria fazione con la razza degli abitanti. Un elfo che guida un drappello di halfling può parlamentare con una città di orchi solo incrociando le lame.

Ognuna delle dodici razze presenti nel gioco ha infatti un proprio allineamento morale, che ne determina l'atteggiamento iniziale verso le altre. Se i rapporti sono particolarmente buoni, c'è anche la possibilità che un'armata o un'intera città chiedano spontaneamente di passare sotto l'egida del giocatore. Tuttavia il più delle volte si dovrà ricorrere all'uso della forza.

Quando si rende necessario uno scontro è possibile decidere se lasciare decidere l'esito dal computer (va bene se le possibilità di sconfitta sono praticamente nulle) oppure guidare le proprie truppe sul campo attraverso una schermata tattica. E' interessante notare che sebbene il limite sia di otto unità per ogni esercito, tutte le armate presenti nelle caselle adiacenti a quella dove si svolge lo scontro, possono prendervi parte. In teoria quindi si potrebbero avere battaglie in cui partecipano fino a 56 unità (otto per ognuno dei sei lati della casella, più otto



La splendida schermata introduttiva di questo sorprendente titolo.

Ecco le facce di alcuni protagonisti di Age of Wonders

AD OGNUNO LA SUA RAZZA

Ritratti delle razze

Una breve descrizione delle razze. Tra parentesi le unità caratteristiche.

Gli Azracs: Aggressivi abitanti delle regioni desertiche, sono guerrieri fieri e indomabili. (Beholder).

I Frostlings: Questi piccoli umanoidi sono organizzati in tribù nomadi e vivono nelle fredde regioni del nord. (Yeti e Drago Bianco)

Gli Umani: Sono i più numerosi, nonché la razza più giovane. (Moschettiere e Galeone Volante).

I Lizardmen: Selvaggi rettili umanoidi hanno la capacità di attraversare le distese marine a nuoto. (Tartarughe d'assalto)

I Nani: I piccoli immancabili umanoidi delle dimensioni di un bambino e dalla forza leggendaria. (Giganti)

Gli Elfi Scuri: La controparte malvagia dei normali elfi. (Ombre e le seducenti Spider Queen)

I Goblin: Sopperiscono alla forza fisica con il loro numero notevole. (Goblin Dinamitardo e Goblin Cavalca-Viverna)

Gli Orchi: Una razza di bruti dalle sembianze umanoidi. (Drago Rosso)

I Non-Morti: Una razza malvagia che non teme la morte, avendola già conosciuta. (Demoni e Mietitori)

Gli Elfi: Sebbene una razza fragile in apparenza, gli elfi sono immortali, a meno di essere uccisi in maniera violenta. (Unicorni ed Elementali della Natura)

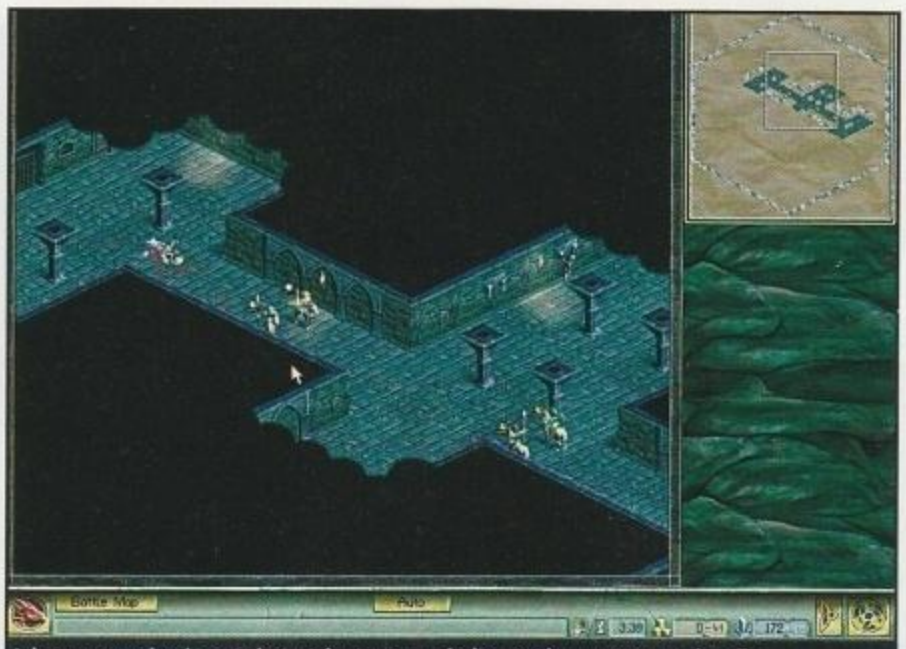
Gli Halflings: Una razza dai modi gentili e dalle dimensioni ridotte. Sono molto abili nel procurarsi alleati. (Centauri e Aquile Giganti)

Gli High Men: Umanoidi di carnagione pallida, si pensa discendano direttamente dal cielo. Seguono l'ideale del bene assoluto. (Titani e Vendicatori)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Abbiamo ucciso i loro carcerieri e ora questo gruppo offre, in segno di gratitudine, di passare dalla nostra parte.


I dungeon sono luoghi pericolosi e infatti qui uno degli eroi ci ha quasi rimesso la pelle.

nella casella stessa). Tuttavia è un calcolo puramente teorico, in quanto è altamente probabile che le parti in causa aspettino così tanto a scontrarsi. Durante i combattimenti è possibile sfruttare a proprio vantaggio gli elementi della mappa, magari nascondendosi dietro a un albero o una casa, oppure incendiando il campo dove si è appostato qualche nemico. Va detto che, anche ai livelli più alti, la CPU non è certo una volpe e il principio rimane sempre che l'avversario elettronico attacca coi paraocchi le unità più deboli o quelle ferite. Inoltre le unità in difesa godono di un attacco libero contro ogni unità attaccante che transiti in una zona adiacente.
Quindi spesso basta mandare un paio di unità massicce nel bel mezzo delle linee nemiche e utilizzare un arciere come esca. Gli arcieri sono un'arma micidiale se usati con saggezza o se posti a difesa di una città con mura, ma sono completamente indifesi se attaccati corpo a corpo, in quanto possono scoccare le loro frecce solo una volta per turno.

Scendendo nel dettaglio ogni unità possiede un set base di caratteristiche, come a esempio punti vita, attacco, difesa, danno, movimento, più una serie di abilità particolari che a loro volta possono essere migliorate. Uno spadaccino avrà le abilità "camminare" e "colpire", che potrebbero essere migliorate, magari con un incantesimo, in "nuotare" e "colpo infuocato". Il sistema di espansione delle abilità è gerarchico e, non avrebbe senso dotare un arciere del "colpo infuocato", dato che non possiede "colpire" tra le sue capacità. Le normali unità (gli eroi sono un discorso a parte) hanno solo 2 livelli di upgrade (esclusi quelli derivanti da incantesimi) che si conquistano con l'esperienza sul campo e in genere comportano un aumento di punti ferita e di attacco e difesa, ma a esempio gli arcieri (sempre loro) migliorano anche il proprio raggio di tiro.
Una volta conquistata una città è possibile decidere se occuparla, saccheggiarla o raderla al suolo.
Nel prendere queste decisioni bisogna valutare i rapporti con la razza a cui appartengono i cittadini. Infatti se un esercito di non-morti occupa una città di elfi, questi non saranno certo entusiasti della convivenza e non passerà molto tempo prima che comincino a scoppiare una rivolta dietro l'altra. Perdendo qualche turno è però possibile evacuare la città e far insediare una razza amica, guadagnandosi un incremento di stima di quest'ultima e lo sfavore degli sloggiati. Saccheggiare la città impiega comunque diversi turni (in numero pari alla grandezza) e riduce il centro ad un cumulo di macerie, ma frutta moneta sonante. Radendola barbaramente al suolo si risolve tutto in istantaneo, ma al posto dell'oro si ottiene l'attacco dei senzatetto infuriati. La migrazione può essere anche il mezzo per accattivarsi le simpatie di una razza neutrale, sebbene non sia l'unico modo per guadagnare popolarità. Infatti anche gli upgrade alla città e la costruzione di palizzate e mura difensive, sono viste con favore. Le città hanno una dimensione fissa, decisa da chi ha creato la mappa e possono essere migliorate sino ad un livello pari alla loro estensione sulla mappa. Così una città che occupa un solo esagono, non può godere di upgrade, mentre una che ne occupa tre può totalizzarne al massimo due. Oltre a promuovere la propria immagine, migliorare una città serve a rendere disponibili nuove e più potenti unità.
Nelle città di tanto in tanto potranno anche mettersi in luce degli eroi, che, dietro il pagamento di un discreto gruzzolo, offriranno di unirsi alla causa.
Il leader e gli eroi sono le unità d'élite e meritano un discorso a parte. Costoro possiedono una vera e propria scheda personale, simile a quelle utilizzate nella maggior parte dei giochi di ruolo, nonché un livello di esperienza. E come in tutti i giochi di ruolo possiedono un certo numero di punti potenziamento da spendere per aumentarne le caratteristiche, ottenendone di nuovi ad ogni passaggio di livello (il massimo è il trentesimo). Oltre a incrementare i valori di base (attacco, difesa, salute) è possibile far acquisire loro nuove abilità, come ad esempio "sfondare mura" o "attraversare montagne", oppure incrementarne altre già possedute. L'abilità più importante è sicuramente la capacità di lanciare incantesimi, che infatti ai leader viene assegnata, sebbene solo a livello 1, come capacità inerente (cioè è intrinseca e non costa nulla). In seguito è possibile, e consigliabile, migliorarla sino a quattro volte, spendendo ogni volta un bel po' di

AGE OF GATHERING?

Il fulmine a catena di Magic ha il suo equivalente in Age of Wonders...

...e questi sono i suoi devastanti effetti.

Questo eroe ha appena superato un livello. Tuttavia sarà bene mettere da parte i punti avanzamento e incrementare lo spell casting.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A momenti diventava una vittoria di Pirro. Il sangue degli orchi ha intriso abbondantemente il terreno, ma il nostro leader se l'è vista brutta...

La città al centro della mappa sta per essere attaccata da un'armata di goblin.

punti avanzamento. Non bisogna tuttavia sottovalutare l'incremento dei punti ferita del leader, in quanto sebbene la sua presenza sul campo di battaglia possa cambiare gli esiti di uno scontro, in caso venga ferito a morte l'intera campagna è persa immediatamente, un po' come accadeva con Wishmerill in *Cronache della Luna Nera*.

Scorrazzando sulla mappa si scopre ben presto che sono presenti altre strutture oltre alle città e ognuna di esse ha una funzione ben precisa. Miniere e fattorie sono le principali fonti di entrate e uno dei primissimi obbiettivi dovrebbe essere assicurarsi il controllo del maggior numero possibile di queste strutture. Infatti, oltre a costare nel momento della produzione, le armate devono essere stipendiate e quando i fondi terminano il morale delle truppe scende sotto le suole, con conseguenti diserzioni di massa.

I nodi energetici e i nodi degli elementi sono invece i principali produttori di mana. Inutile dire che anche questi sono vitali, sebbene una buona riserva di mana possa risultare determinante solo sul finire della partita.

Può capitare poi di imbattersi nella torre del mago, dove è possibile acquistare nuovi incantesimi, nel porto, dove ovviamente è possibile costruire le unità navali, e nelle gilde dei costruttori, in grado di produrre lanciafiamme, trivelle e arieti, indispensabili per espugnare città cinte da mura.

Infine ci sono locazioni particolari, come grotte, tombe e segrete che è possibile esplorare, allo scopo di liberare dei prigionieri o di rinvenire qualche oggetto magico, utilizzabile però solo dagli eroi. Tra tali oggetti va notato il moschetto, che nel gioco è chiamato "bastone di tuono", ricorrendo a una gran citazione (dieci punti a chi ha pensato subito a "L'armata delle tenebre"). Interessante anche la possibilità di modificare la conformazione della mappa durante la partita, attraverso le abilità delle unità e gli effetti degli incantesimi.

Le musiche che accompagnano l'azione, sono di ottima fattura, decisamente in tema con l'ambientazione e non risultano mai invadenti o fuori luogo. Lo stesso non si può dire degli effetti sonori, che sono invece parecchio scarsi.

Per concludere va annoverata la presenza di un ottimo editor, molto intuitivo e semplice da usare, con il quale è possibile creare nuove mappe, nuovi oggetti magici e nuovi eroi o modificare quelli esistenti. Purtroppo manca la possibilità di generare mappe random, che avrebbe allungato notevolmente la vita di un prodotto di per sé già molto longevo.

Daniele Antona

Elwyn porta in salvo Julia mentre la sua terra e la sua gente sono preda degli umani.

PC ZETA COMMENTO

Alcuni elementi presi da *Heroes of Might and Magic*, altri da *Master of Magic* e *Warlords*, altri ancora da quel fenomeno che è stato *Magic*, per ottenere un cocktail decisamente riuscito. Non stravolge nessun parametro, non scrive alcuna nuova regola, né tantomeno può ambire al titolo di strategico definitivo, ma sicuramente sarà un avversario con cui si dovranno misurare tutti gli strategici fantasy per un tempo decisamente lungo. Una buona trama e un gameplay solido, fanno di questo gioco una scelta obbligata per gli amanti della strategia. Un'AI migliore e una grafica più al passo coi tempi lo avrebbero sicuramente consacrato come il primo della classe.

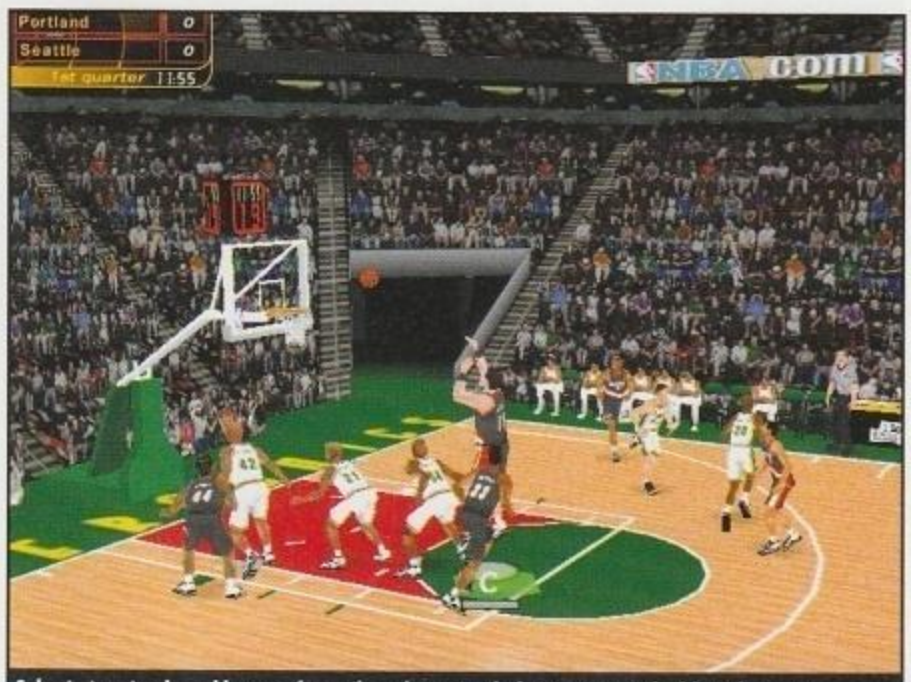
80

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NBA INSIDE DRIVE 2000

Il basket è uno sport un po' particolare: per segnare dei punti bisogna assolutamente fare canestro. La stessa cosa devono averla pensata anche alla Microsoft, visto che in *NBA Inside Drive 2000* potrete fare valanghe di punti...

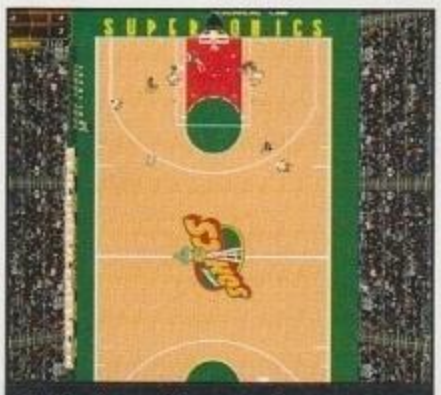


Sabonis è uscito da un blocco e sfrutta il suo buon tiro da fuori per aprire la difesa dei Sonics.

INFO
Genere: Simulazione sportiva
Casa: Microsoft
Sviluppatore: High Voltage
Distributore: Microsoft
Prezzo: L. 79.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 2 o equivalente
RAM: 64 Mb
Grafica: 3Dfx o equivalente
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 300 MB

Dopo aver giocato per anni e anni con la serie *NBA Live* della EA Sports, noi di PC Zeta ci siamo chiesti se mai qualcuno potesse cambiare questa nostra abitudine. Dopo aver provato *NBA Live 2000*, il compito ci è sembrato davvero improbo per qualsiasi software house che non risponda al nome di Electronics Arts. Questo era quello che pensavamo prima di provare *NBA Inside Drive 2000*, una simulazione creata e prodotta della Microsoft. La casa di Bill Gates si era già cimentata nel campo cestistico con il mediocre *NBA Full Court Press*, un titolo che non apportava alcuna novità al panorama del basket per PC. Invece, quest'ultima creazione realizzata dal team High Voltage ci ha piacevolmente sorpreso. Certo, la strada per raggiungere *NBA Live 2000* è ancora lunga, ma la Microsoft ha dimostrato di avere tutte le carte in regola e i mezzi per poter colmare il gap.

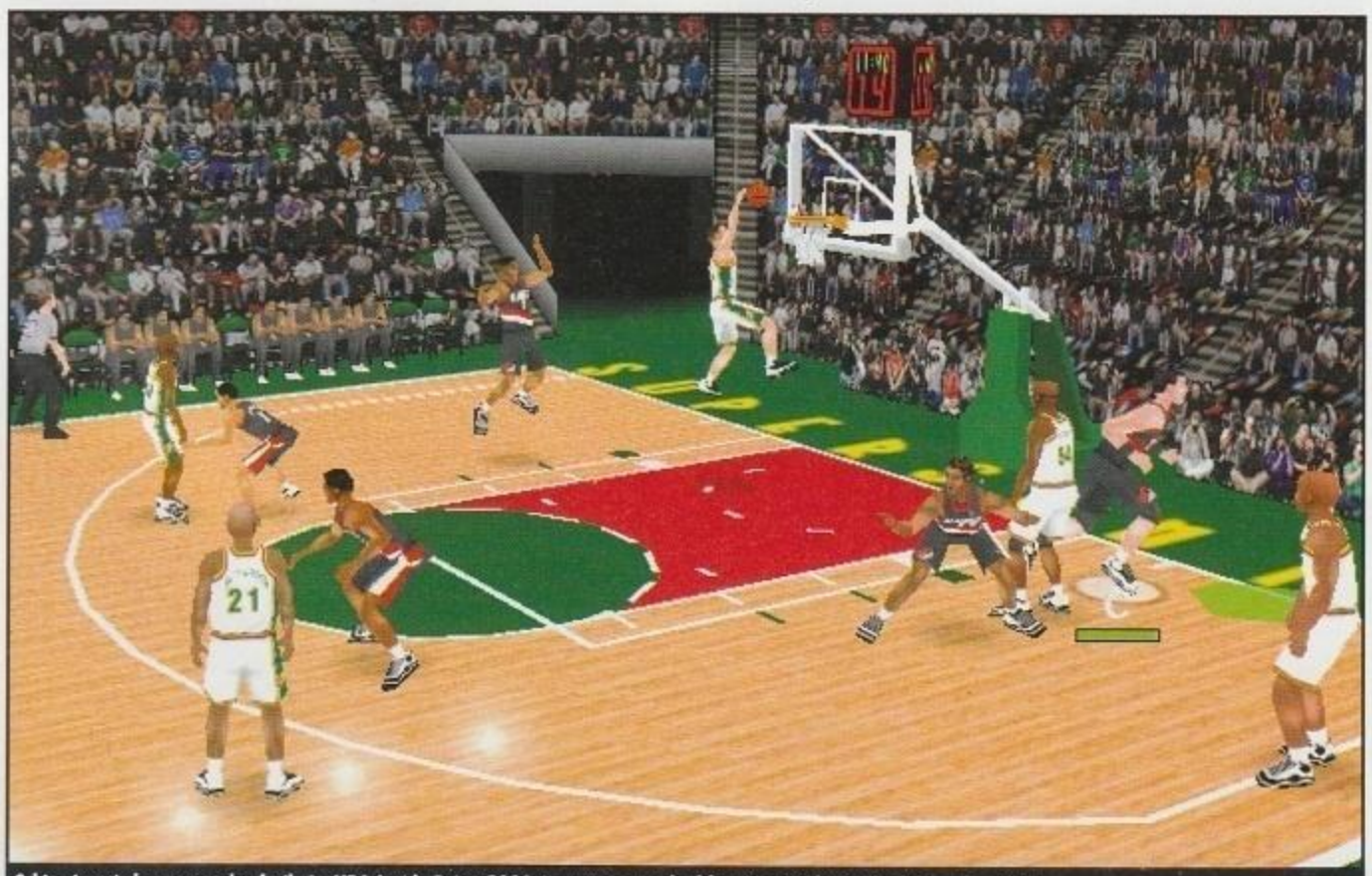

Dall'alto il gioco della Microsoft ricorda un vecchio gioco per Amiga chiamato Tip Off e prodotto dalla vecchia Anco, la casa del leggendario Dino Dini.

LA PARTITA DELLA SERA

Dopo il discreto tentativo realizzato dalla FOX con il suo *NBA Championship 2000*, noi tutti attendevamo con curiosità l'ultima produzione Microsoft, che si era distinta particolarmente nel mercato estivo statunitense.
Effettivamente, *NBA Inside Drive 2000* ha dalla sua alcune carte vincenti: innanzitutto una buona giocabilità, una grandiosa facilità e immediatezza nei comandi, una buona telecronaca e una valida grafica 3D. Per contro, il gioco targato High Voltage manca di un "certo" spessore: è questo il limite più grande del prodotto pubblicato da Microsoft. Da un punto di vista prettamente cestistico, il problema più grosso è l'estrema facilità nel segnare: difendere in *NBA Inside Drive 2000* è una vera e propria impresa! Ci è piaciuto molto il sistema dei passaggi che permette - grazie a un cursore – d'illuminare il giocatore a cui "recapitare" la palla: comunque, gli intercetti sono molto realistici e frequenti. Nel gioco, un altro aspetto che ci è piaciuto molto sono le ricezioni dei giocatori in post-basso o quando il playmaker passa schiacciando a terra la palla al proprio centro. I movimenti, pur non raggiungendo la varietà messa in mostra da *NBA Live 2000*, sono molto vari ed estremamente realistici. È molto bello vedere i giocatori difendere la palla o spingere con il proprio "fondoschiena" l'avversario per guadagnare una migliore posizione sottocanestro.

IL PRESSING ALTO

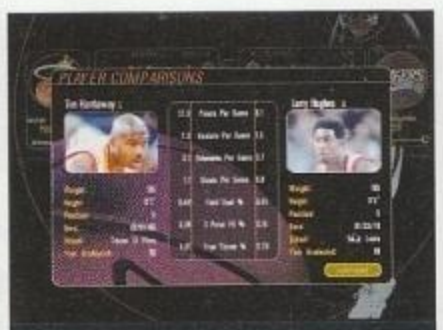
L'azione di gioco ci è sembrata molto realistica e ci ha permesso di provare diverse soluzioni, dandoci la possibilità di dare sfogo alla nostra voglia di showtime, di provare il famoso "triangolo" o un attacco ragionato in mezzo al campo. Le soluzioni sono molteplici: in più è stata inserita la possibilità di editare un book con i propri schemi. In ambito difensivo, sarà possibile raddoppiare i giocatori più pericolosi, tagliare fuori gli avversari selezionando una maggiore aggressività nel prendere i rimbalzi. La gestione dei tiri è molto buona con la CPU


Schiacciare è davvero molto facile in *NBA Inside Drive 2000*: in questo caso la difesa è stata letteralmente aperta in due.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

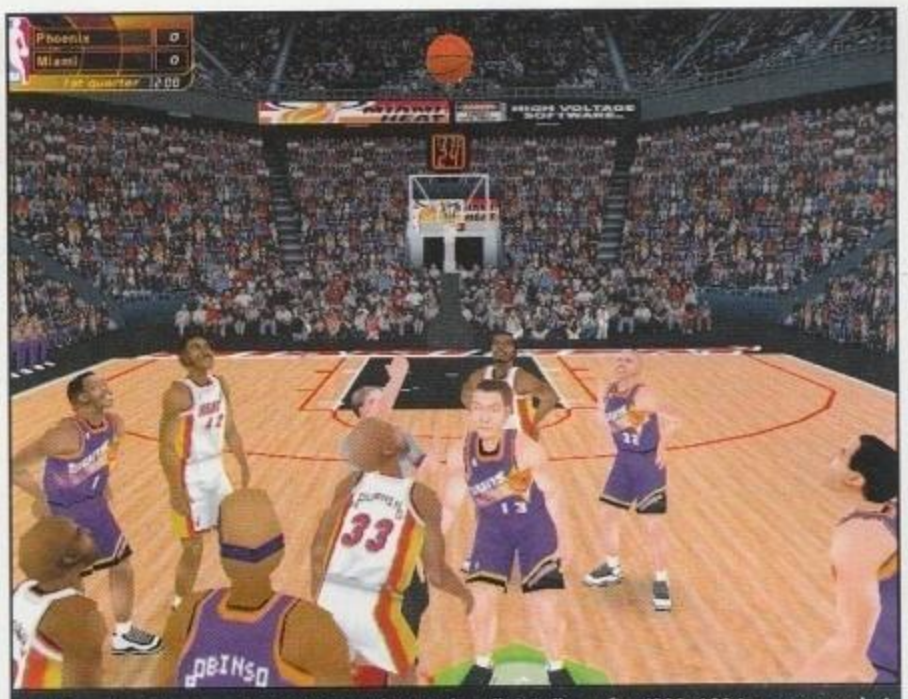
http://www.oldgamesitalia.net/

pronta a vivisezionare il vostro gioco per prendere le contromisure adeguate. La riproduzione in attacco del mondo NBA è semplicemente ottima, sia a livello di grafica sia a livello di giocabilità. La pecca più grave di *NBA Inside Drive 2000* sono le difese che fanno semplicemente ridere! Se il computer in attacco presenta un'ampia serie di soluzioni, in difesa è facilmente battibile scaricando il pallone vicino al canestro: insomma, con un centro come Shaquille O'Neal o un ala forte e potente come Karl Malone, potrete tranquillamente eguagliare il record di 100 punti in una partita di Wilt Chamberlain! Tranquillamente potrete fare una quarantina di punti a quarto e subirne una cinquantina altrettanto serenamente! Non è difficile stoppare o rubare un pallone: secondo la nostra opinione, i programmatori hanno voluto privilegiare maggiormente l'aspetto offensivo rispetto a quello difensivo. Forse, i ragazzi del team High Voltage hanno cercato di mettere in pratica i dettami del commissioner David Stern, che sogna, in questo periodo di bassi punteggi e di gioco estremamente fisico, uno spettacolo che contempli punteggi altissimi. Tralasciando qualche imprecisione nei roster (comunque potrete scaricare dal sito Microsoft gli ultimi aggiornamenti), le squadre giocano fondamentalmente nello stesso modo: speriamo che i programmatori lavorino su quest'aspetto molto importante nella prossima versione del gioco. I falli, almeno in questa simulazione, vengono regolarmente fischiati: selezionando al massimo la



Larry Hughes è una delle giocavi promesse della NBA: certo, per lui, emergere giocando al fianco di quel fenomeno di Allen Iverson non è facile.

frequenza, si vedranno gli arbitri chiamare un numero "considerevole" di infrazioni. Per battere i tiri liberi, gli sviluppatori del team High Voltage hanno optato per un sistema di concezione "golfistica" a due click: con il primo dovrete calibrare la potenza, con l'altro la precisione. Se siete abituati al sistema a croce della serie *NBA Live*, farete un po' di fatica ad abituarvi a questo nuovo sistema: anche in questo caso, i giocatori più scarsi (vedi Shaq) avranno statistiche pessime... Sul parquet, potremo effettuare ganci, stoppate, finte, alley-hoop, schiacciate mostruose e tap-in clamorosi: si ha la sensazione di disputare una partita di basket. Le animazioni sono decisamente convincenti ed estremamente realistiche. Noi l'abbiamo giocato soprattutto con il mouse e ci ha veramente colpito per l'estrema semplicità nel gestire gli uomini sul parquet. Quindi, se volete provare un qualcosa di alternativo, vi converrà giocare con il vostro "topo" di fiducia. Le inquadrature sono una decina ed è inoltre possibile selezionarne una a proprio piacimento sfruttando il prezioso zoom. I replay sono molto validi così come la presentazione, molto d'atmosfera e chiaramente ispirata alla serie *NBA Live*. Cosa manca al suddetto gioco per detronizzare la serie regina? Oltre a una maggiore efficacia nella fase difensiva e a una maggiore accuratezza a livello statistiche, manca – a nostro



Longley contro Mouring: chi riuscirà a guadagnare la palla? Dalla grafica (800x600 in questo caso) vi potete rendere conto della bontà del lavoro fatto dal team High Voltage.

avviso - la possibilità di creare un giocatore, di definire la durata di una stagione e la possibilità di giocare via Internet o in rete locale. Se avete acquistato *NBA Live 2000*, oltre alle vecchie glorie e all'uno contro uno, da quest'anno potrete disputare una trentina di stagioni con la stessa squadra come general manager: oltre a tenere conto del salary cap, dovrete programmare le scelte del futuro per costruire una squadra che possa dominare per qualche decennio. Insomma, come già detto precedentemente, il gioco pubblicato della Microsoft manca di un certo spessore...ed è un vero peccato! Comunque, la Microsoft ci ha regalato quest'anno un gioco piacevole, dall'ottima grafica, dalla buona giocabilità e dall'incredibile immediatezza. Quindi, non ci resta che sperare in una nuova annata per magari trovare un avversario degno del grande e ineguagliabile *NBA Live 2000*, targato come il solito EA Sports.

Raffaello Rusconi

I tiri liberi sono gestiti in modo particolare: date un'occhiata alla barra in basso a sinistra.

SHAQUILLE O'NEAL

Il simpatico "panzone" che veste la casacca numero 34 giallo-viola ha una mano "praticamente" di pietra quando si trova in prossimità della lunetta. Comunque, il buon O'Neal è semplicemente la macchina da canestri più devastante dai tempi di Wilt Chamberlain: quando Shaq prende posizione sotto canestro, non ci sono speranze... Grazie alla sua mole e al suo incredibile atletismo, l'unica chance per limitarlo è quella di fare un fallo: infatti, gli americani hanno cognato ad hoc il seguente slogan "Hack a Shaq", letteralmente "sega Shaq". Ora, con l'arrivo del leggendario Phil Jackson, Shaquille spera di ripetere i trionfi dei tori di Chicago, riuscendo finalmente a mettere un anello al dito (come pubblicizza lo stesso giocatore in uno spot per la Pepsi Cola). Se i compagni riusciranno a finalizzare i suoi scarichi frutto dei raddoppi di marcatura a cui è soggetto, i Lakers potrebbero intraprendere realmente la strada per il titolo.

Penny si alza per un morbido tiro da due: le animazioni sono davvero buone!

PC ZETA COMMENTO

Siamo rimasti indecisi fino all'ultimo sul voto da dare a *NBA Inside Drive 2000*: avesse avuto qualche opzione in più, si sarebbe meritato un punteggio più alto. Infatti, siamo rimasti colpiti favorevolmente dalla sua giocabilità e dalla sua estrema immediatezza. Certo, forse non sarà longevo come *NBA Live 2000*, non avrà il suo supporto su Internet, non avrà Michael Jordan e tutti i campioni del passato, non avrà neppure il suo prezioso editor e la sua pletora d'opzioni, però ci ha incollato al monitor per disputare partite su partite. L'incredibile telecronaca in inglese, contribuisce ad aggiungere quel pizzico d'atmosfera e di feeling a questa simulazione. Pur avendo qualche limite evidente, vi consigliamo di dargli un'occhiata anche se avete già acquistato *NBA Live 2000*: la sua giocabilità potrebbe sorprendervi!

82

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES

Un nuovo strategico spaziale! Da anni se ne attende uno valido, e questa volta ci siamo veramente. Non preoccupiamoci del fatto che è in tempo reale, ha il carisma dei giochi a turni, garantito!

INFO

Genere: Strategico
Casa: GT Interactive
Sviluppatore: Digital Reality
Distributore: Halifax Tel. 02-413031
Prezzo: L. 97.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
CPU: 233 Mhz
RAM: 64, meglio 128
Grafica: Direct3D seconda generazione
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 470 MB

Il menu iniziale: splendido graficamente come tutto il resto.

In principio era *Civilization*. Poi fu *Master of Orion*. Infine venne *Master of Magic*. Ed ecco completa la santissima trinità degli strategici, tutti e tre di casa Microprose. Già, ma i tre titoli sono usciti fra il 1991 e il 1994... roba vecchia, che magari molti giocatori non conoscono nemmeno. Non c'è problema: già quest'anno il primo dei suddetti titoli è stato rivisto e aggiornato, addirittura da tre produttori diversi e possiamo considerare *Alpha Centauri* dello stesso Sid Meyer, il suo successore. Ecco ora che tocca agli strategici spaziali tornare in auge con questo nuovo titolo di Digital Reality, che con la Simtex di *Master of Orion* c'entra ben poco. Dobbiamo aspettarci a mesi uno strategico fantasy degno di tale nome? Forse, ma per ora abbiamo fra le mani uno strategico spaziale dallo stampo classico, ma moderno nel look e con numerosi assi nella manica. Prenderemo in mano le sorti di una civiltà e dovremo portarla a controllare la galassia. Non è un compito facile...

La base spaziale e decine di caccia impegnati in combattimento.

UN IMPERO DA CONTROLLARE

La prima decisione da prendere è quale razza vogliamo controllare: potremo scegliere fra tre, abbastanza banali: gli scienziati, i mercanti e i guerrieri, a grandi linee. Scelta la razza, e inserito il corrispondente CD colmo di filmati e suoni adatti, ci gustiamo il filmato introduttivo: spettacolare, quando di più bello ci sia mai capitato di vedere a livello grafico. In alta risoluzione ha una qualità quasi cinematografica e oltretutto è assolutamente esaltante. Avremo un filmato introduttivo per ognuna delle tre razze, ovviamente.
Galvanizzati dagli spettacolari filmati iniziali, ci addentriamo nel gioco vero e proprio... Eccoci di fronte alla mappa tridimensionale della galassia, la "starmap", ruotabile e zoomabile a piacere, che ci mostra i pianeti che fanno parte del nostro sistema e la nostra flotta. A noi è data la possibilità di scegliere la velocità a cui scorre il tempo, e di fermarlo per pensare con calma cosa fare: avremo la possibilità di fare questo in ogni momento del gioco.
Infatti, pur avendo lo stampo dei classici giochi di strategia a turni, *IG2* è in tempo reale, ma questo non intacca la struttura strategica del gioco e lo rende anzi più complesso e divertente.
Le cose da fare sono molte, e il giocatore inesperto potrebbe trovarsi spaesato dal dover contemporaneamente gestire completamente tutte le proprie risorse.
Andiamo con ordine. Si comincia seguendo lo sviluppo di ogni singola colonia, costruendo strutture di ogni tipo, dalle case, ai luoghi di ristoro, alle fabbriche, alle centrali elettriche, alle difese militari e altro ancora. Come in ogni gioco strategico di questo tipo, sarà nostro compito gestire

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ce l'abbiamo fatta, ne abbiamo abbattuto uno dei loro.

Truppe d'assalto con copertura aerea preparano l'invasione di un pianeta.

l'evoluzione tecnologica della nostra razza, costruendo un numero adeguato di laboratori di ricerca sui pianeti e poi finanziando nuovi studi. Ovviamente ogni tecnologia scoperta aprirà nuove strade di ricerca ai nostri scienziati: avremo oltre 130 tecnologie da scoprire.
Tutto qua? Assolutamente no! C'è un'altra marea di cose da fare: ogni volta che i nostri scienziati scoprono qualche nuova arma, o un nuovo tipo di scudi, possiamo aggiornare il design delle nostre unità belliche, siano astronavi, tank oppure base spaziali. Così facendo avremo sempre una flotta modernissima: il programma ci consente, infatti, di aggiornare anche le astronavi già esistenti.
Ma che buon imperatore saremmo senza una sana rete di spionaggio? Allora via, reclutiamo spie e addestriamole, e affidiamo loro compiti diversi: che ne dite di rubare qualche tecnologia agli Umani che stanno progredendo un po' troppo?
E' sempre bene che qualcuno si occupi del controspionaggio, o potremo ritrovarci delle sorprese. Ancora potremo ordinare alle spie di incitare una rivolta su pianeti dominati da un'altra razza, per poi arrivare a prenderne il controllo. Tutto questo all'oscuro delle altre razze, meglio ancora sotto il loro naso. Facciamo un trattato di non aggressione e cominciamo un po' di rapporti commerciali con un altro impero... potrebbe sempre nascere una duratura amicizia. Certo, rubare loro le tecnologie non è proprio corretto, ma basta non farsi scoprire...
Così facendo proseguiamo nella gestione nel nostro impero, colonizzando nuovi pianeti e sviluppando quelli esistenti. *IG2* rende la gestione di un impero galattico particolarmente semplice, pur offrendoci una vasta gamma di possibilità di gioco: questo grazie ad un'interfaccia utente veramente ben realizzata, oltre che accattivante dal punto di vista estetico: via mouse è possibile gestire tutto in maniera assolutamente intuitiva, e le numerose scorciatoie via tastiera rendono il controllo ancora più rapido. Molto raramente si dovrà ricorrere all'help per capire come fare una tal cosa. Unico appunto è che l'help, pur essendo integrato nel programma, non permette di ottenere informazioni riguardo l'oggetto che si è selezionato in un dato momento: dovremo andare a cercarci ogni volta le informazioni che desideriamo, compito non particolarmente arduo, ma a noioso.
A lungo andare potrebbe essere poco divertente continuare a costruire gli edifici nelle colonie, fortunatamente possiamo affidare l'ingrato compito ai governatori locali, che faranno un buon lavoro, conservativo, ma prezioso. Personalmente troviamo molto utile far gestire la costruzione delle strutture civili al computer, in modo da non doverci preoccupare dei problemi meno importanti, mentre noi decidiamo quali saranno le strutture rilevanti che ogni pianeta dovrà avere.

DEI NEMICI DA AFFRONTARE

Finalmente il nostro impero comincia a funzionare. Le colonie progrediscono, diamo lavoro a tutti, commerciamo con i vari mercanti grazie alle opportune strutture costruite sulle colonie, la gente è contenta... ma, un momento: e questi chi sono? Una flotta di un'altra razza? Come si permettono di entrare nel nostro territorio? Abbiamo un trattato di non aggressione, e il loro imperatore è sempre stato così disponibile. Non si sarà mica accorto dei piccoli furti che gli abbiamo fatto? Che scontroso, arrabbiarsi per un paio di tecnologie e una nave spaziale, cosa vuoi che sia...
Sta di fatto che questi ce l'hanno con noi, ma avranno pane per i loro denti.
Mandiamo subito loro incontro la nostra flotta migliore, al comando di un vecchio delinquente, lupo di, ehm, spazio, che ha deciso di seguire la nostra causa (non senza un lauto compenso).
Eccoci dunque al momento di menare le mani; metaforicamente, s'intende, la battaglia spaziale non consentirà ovviamente lo scontro fisico. Il motore grafico presenta numerose finezze e dalla starmap ci addentreremo sul campo di battaglia, grazie a una zoomata automatica che ci catapulterà nel luogo d'azione. Prima dell'inizio della battaglia potremo decidere la formazione della nostra flotta tra una decina di predefinite; diamo quindi il via al combattimento facendo ripartire il tempo. Diamo gli ordini alle nostre astronavi nella maniera rapida e intuitiva cui ci

Ecco come gestiremo i rapporti diplomatici. Le scelte sono molte e offrono varie possibilità di dialogo.

La nostra legione di spie. Quando raggiungono alti livelli alti potremo chiedere loro di assassinare il Leader di una civiltà rivale.

Qui arriveranno tutti i messaggi ad eccezione di quelli diplomatici.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tre nostre grosse navi sono impegnate a sterminare qualche caccia nemico.

hanno abituato i giochi di strategia in tempo reale da alcuni anni, selezionando un gruppo di navi e cliccando sul luogo dove vogliamo si muovano, o sull'astronave che desideriamo venga attaccata. Non c'è battaglia spaziale che si rispetti senza uno sciame di caccia di piccole dimensioni a supporto delle navi più grandi: potremo controllarle cliccando in un qualunque punto della mappa e decidendo quale condotta devono tenere, se attaccare le altre navi o stare in copertura per proteggere le nostre. La nostra abilità tattica non sempre servirà: nella maggior parte degli scontri chi ha una potenza superiore vince facilmente: naturalmente ciò non significa solo avere più navi, ma anche averne di più avanzate dal punto di vista tecnologico. Una sola astronave ultramoderna potrà facilmente sbaragliare parecchie navi nemiche più obsolete.

Importante è quindi il fatto che sebbene l'importanza delle battaglie è centrale per i nostri sogni di gloria, l'esito delle stesse dipende molto raramente dalla nostra condotta sul campo, quanto dalla nostra abilità nel gestire tutti gli altri aspetti dell'impero. Il che, anche se può lasciare l'amaro in bocca in quanto non ci permette di mostrare le nostre abilità di stratega, rispecchia comunque il fatto che quando si è superiori tecnologicamente c'è poco da fare…

Non finisce qui: quando si decide di conquistare un pianeta, dopo aver sgominato le loro difese spaziali, eccoci pronti sbarcare: disponiamo tutti i mezzi e cominciamo uno scontro sul pianeta, proprio in mezzo alla colonia nemica, a base di tank di ogni tipo e torrette difensive: nuove battaglie ci attendono…

UNA GALASSIA DA DOMINARE

La maggior difficoltà del gioco diventa ben presto lo scontro con le altre razze: superati i problemi iniziali di organizzazione interna, dopo poco l'espansione nella galassia diventerà una cosa assolutamente naturale. Restano da fare i conti con le razze aliene che, come noi, hanno un unico obbiettivo: conquistare la galassia. Le relazioni diplomatiche diventano il punto centrale di ogni partita, lì si deciderà il futuro del nostro impero: nell'apposita schermata è possibile parlare con gli ambasciatori degli altri sovrani, e da qui cercare di entrare in buoni rapporti, scambiarsi conoscenza o armi, entrare in affari, oppure dichiararsi guerra.

Potremo così crearci dei nemici giurati, o dei validi alleati, con cui avere ottimi rapporti commerciali e su cui contare in caso decidessimo di entrare in guerra. In guerra ci entreremo sicuramente: prima o poi i pianeti liberi da colonizzare finiranno, i confini degli imperi si toccheranno, e chi è più forte tenterà un'espansione. A quel punto anche quelli che erano nostri amici potrebbero diventarci nemici senza porsi troppo problemi… la stessa cosa faremo noi, ovviamente. Ma attenzione, mai attaccare le razze più forti: si dovrà sempre tentare di tenersele buone, con doni d'ogni tipo, e cominciare a sottomettere i più deboli. Così facendo cresceremo abbastanza da poterci confrontare con altri, e così via, fino al conflitto definitivo fra superpotenze: ora come mai, ne resterà soltanto uno.

Le possibilità offerte durante i rapporti diplomatici sono numerose, e ci soddisfano appieno. Quello che non ci soddisfa è invece la loro eccessiva rigidità. Un esempio per chiarire: stiamo cercando di aiutare un impero, che ha dei problemi interni, quando un'altra razza ci dichiara guerra. Noi avevamo parte delle nostre forze impiegate per aiutare il primo impero, e se chiediamo loro aiuto militare questo ci viene negato, solo in base al fatto che le nostre relazioni sono soltanto "normali" e quindi non a un livello sufficiente per ottenere un'alleanza militare. Sta di fatto che dopo i nostri vani tentativi di aiutarli per risolvere i loro problemi, questi si arrabbiano per non essere stati in grado di fare niente, ci ritengono responsabili e ci dichiarano guerra! Con tutta la buona volontà, facciamo davvero fatica a trovare una spiegazione logica per tutto ciò. Il problema delle relazioni diplomatiche è sempre stato il punto critico per tutto questo genere di giochi, ed è sconcertante che in *IG2* tutto venga trattato allo stesso modo che nei giochi di sette anni fa, se si tralascia la maggior varietà di opzioni disponibili.

Da apprezzare invece il fatto che i nemici si comporteranno in maniera discretamente intelligente: eviteranno di attaccarvi e saranno rispettosi se siete più potenti di loro; al contrario non ci penseranno due volte a spazzarvi via dalla galassia se intralciate i loro piani di conquista e la bilancia della forza pende dalla loro parte. Anche la gestione delle truppe è

La mappa stellare al massimo livello di zoom. Quella che si vede è una stella, e si può notare anche il pianeta.

Ecco la galassia in tutto il suo splendore. La zona rossa è quella controllata dal nostro impero.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

buona: raramente disperderanno le loro forze inutilmente, e quando attaccano lo faranno utilizzando ottime strategie.
L'avere una galassia completamente tridimensionale permette di avere combattimenti ovunque, e anche di scappare a delle navi, o attirarle in astute trappole, o di farvi inseguire da una flotta mentre con un'altra conquistate un pianeta.
Insomma, molto si gioca sulla tempestività dell'azione, e pochi istanti possono costarvi un pianeta: si deve tenere sempre d'occhio tutto.

VIVERE LA STORIA

Porteremo quindi la nostra razza alla conquista della galassia. Il percorso non sarà facile, e oltre alla normale gestione amministrativa e al confronto con le altre civiltà, una serie di eventi riempirà le nostre giornate nel cammino verso la conquista: alcuni di questi eventi sono casuali, e vanno dall'aiutare un mercante inseguito da una flotta pirata, alla ricerca di un tesoro su un pianeta sconosciuto e molto altro ancora.
Altri eventi saranno invece prefissati, e rappresentano una vera e propria trama all'interno della nostra epopea. Molti di questi eventi ci metteranno in contatto con le altre razze in maniera molto più credibile di quanto non avvenga durante le normali relazioni diplomatiche, e questo contribuisce notevolmente a rendere vero e credibile l'universo di gioco.
Incontreremo i personaggi più strani che vogliono unirsi alla nostra flotta mettendo a nostra disposizione la loro abilità, scienziati geniali capaci di inventare armi potentissime che faranno gola a molti... Non ci sarà quasi mai da annoiarsi, insomma, e proprio quando sembra che la situazione si sia calmata, ecco che succede qualcosa di nuovo che sconvolge i vostri piani.
Certamente apprezziamo l'inserimento di questi eventi in quanto arricchiscono il gioco e, come già detto, rendono alquanto credibile l'evolversi di una partita, e se l'intento era quello di farci vivere un'epopea spaziale, alla Digital Reality ci sono riusciti in pieno.
Purtroppo però gli eventi fissi saranno prevedibili durante una seconda partita con la stessa razza. Poco male, non si tratta certo di un'avventura, anche se gli eventi sono gli stessi, le situazioni in cui si verificano possono essere completamente opposte, quindi non sarà mai la stessa cosa. Ogni partita sarà molto diversa dalle altre, le numerose civiltà si evolvono ogni volta in maniera diversa, rendendo il titolo un capolavoro di longevità. Come se non bastasse tutto questo, è prevista la possibilità di giocare in multiplayer, il che è certamente la cosa più divertente da fare, in quanto l'inserimento di un altro giocatore umano rende ogni partita molto più complessa: giocare con cinque civiltà controllate dal computer e tre da altri giocatori umani è sufficiente per rendere il gioco fantastico e complesso al punto giusto, dato che alla fine le tre razze governate dagli umani si contenderanno, quasi di certo, il controllo della galassia, e ci sarà da divertirsi...

AGGIORNAMENTO TECNOLOGICO...

Non parliamo questa volta di nuove tecnologie che si possono scoprire nel gioco, ma del fatto che *IG2* si presenta con un look assolutamente attuale e le varie immagini aiuteranno sicuramente più di ogni altra cosa a rendersene conto. Dalla starmap si controllano tutti i movimenti delle flotte; esistono poi altre schermate che ci permetteranno di gestire gli altri aspetti del gioco: avremo la mappa di ogni colonia molto simile a una base di uno strategico in tempo reale dove costruire edifici, la schermata dove gestire i rapporti diplomatici, quella in cui controllare le spie, quella per la tecnologia e quella per il design delle navi... Ci fermiamo qua, in quanto quello che è importante notare è come tutto questo sia magicamente legato in modo da rendere una struttura di controllo assolutamente omogenea e intuitiva, un vero capolavoro.
Graficamente il gioco risulta quindi molto piacevole e preciso, con raffinatezze sparse e una scelta di colori e disegni veramente azzeccata: insomma una vera gioia per gli occhi. Se la grafica è ad alti livelli, le musiche invece sono fantastiche: temi epici, cori da epopea spaziale e melodie che a volte ricordano i temi di *Blade Runner* si mischiano per creare un'atmosfera veramente magica. I filmati presenti nel gioco sottolineeranno momenti topici, e si inseriscono perfettamente nella struttura globale. Un ottimo lavoro quindi sia dal punto di vista tecnico, sia da quello artistico. Unico appunto a questo è che, se il gioco risulta fluido in ogni sua parte, dobbiamo notare che il passaggio da una schermata e l'altra presenta sempre un ritardo non indifferente, che a lungo andare risulta fastidioso. Se da un lato quindi è perfettamente giocabile su computer anche non proprio recentissimi, questo problema non si risolverà anche andando oltre i 300 Mhz di CPU, che è comunque il minimo indispensabile per potervi godere i filmati in alta risoluzione senza problemi.

Daniele Dellafiore

Siamo nel vivo di un combattimento. Raggi e missili di ogni tipo, non abbiamo alcuna pietà.

Questa battaglia vede impegnate numerose unità di entrambe le fazioni.

Due flotte schierate prima della battaglia: a sinistra abbiamo le icone per scegliere lo schieramento iniziale.

PC ZETA COMMENTO

Accattivante nell'aspetto grafico, perfetto nell'interfaccia, grandioso nelle musiche e puntuale in tutti gli aspetti centrali del gioco, offre divertimento per tutti, dai novellini ai più esperti "Imperatori Galattici". I futuri scenari che appariranno gratuitamente sulla rete realizzati dalla stessa Digital Reality e il multiplayer, nonché la struttura stessa del gioco garantiscono una longevità invidiabile. Cosa desiderare di più? Qualche passo in avanti nella gestione della diplomazia sarebbe stato opportuno, ma la presenza di numerosi eventi che coinvolgono gli abitanti della galassia sarà sufficiente a colmare questa lacuna. Un'intelligenza artificiale soddisfacente e la notevole importanza dello spionaggio aggiungono spessore a un titolo, che riesce a far fare un buon passo avanti al genere degli strategici spaziali. Dopo parecchi titoli mediocri, finalmente un degno erede di *Master of Orion*. Onore al merito.

90

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDGAR TORRONTERAS EXTREME BIKER

Evoluzioni funambolico-poligonali a 2 ruote: il motocross secondo il giovane campione spagnolo.

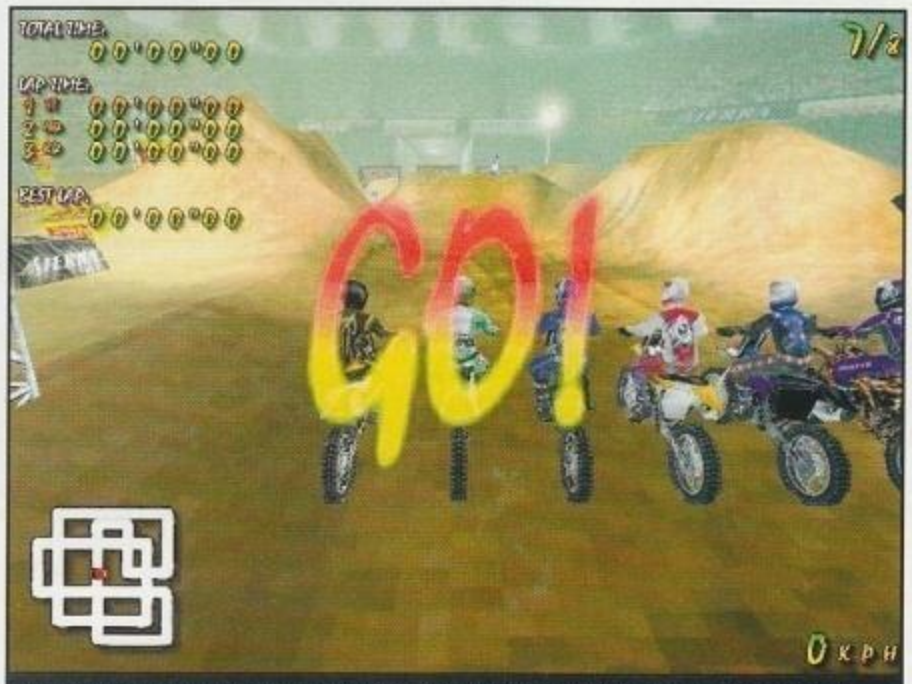
INFO

Genere: Simulazione motociclistica
Casa: Sierra
Sviluppatore: Delbus Studios
Distributore: Leader Tel: 167-821177
Prezzo: L. 79.000

SISTEMA CONSIGLIATO

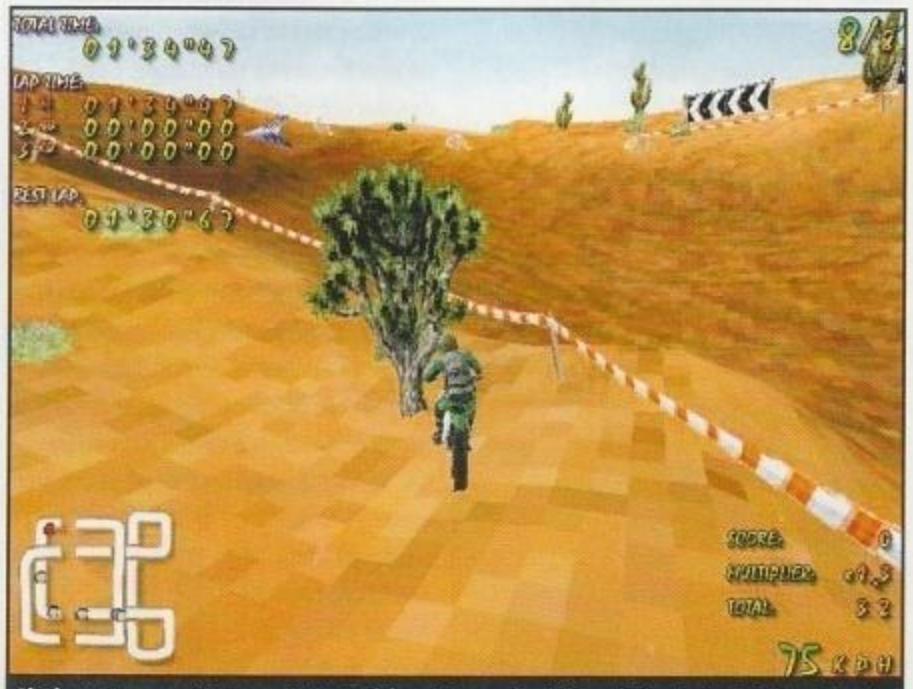
Sistema Operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300 MHZ
RAM: 64 MB
Grafica: 3dfx o equivalente
Sonoro: Scheda audio compatibile DirectX
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 70 MB

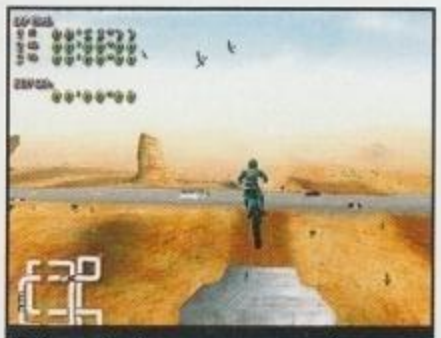
Il mondo delle simulazioni motoristiche vive sui nostri PC un dualismo inconciliabile che, in una sorta di equazione più o meno scolastica, vede rapportarsi il filone superbike/motomondiale/motocross a quello forse più diffuso e "stabile" delle quattro ruote, contraddistinte da capolavori del calibro di *Gran Prix Legend*, del famoso *Colin* (oggi soppiantato dall'ultima fatica Europress) e di una vasta genealogia di simulatori di formula uno. Soffermiamoci nel settore due ruote: se, come generalmente accettato, *Superbike* e *GP 500* detengono a pieno titolo, (seppur in ambiti leggermente differenti), lo scettro di "primate" delle gomme slick, sul piano delle ruote dentate il trono "fangoso/sabbioso" spetta all'inossidabile *Motocross Madness*, gingillo di casa Microsoft, che, pur avendo sul tesserino di riconoscimento diversi anni d'attività alle spalle, non mostra segni di cedimento. Dopo semplici e parziali battaglie con prodotti multiformi (leggi: *Motoracer 2*), un ben più lungo ed estenuante scontro si profila all'orizzonte iberico e che vedrà come protagonisti il suddetto gioiellino 3D targato Microsoft e un ragazzo dall'aria sfrontata e sfacciata, sconosciuto ai più, ma arcinoto a chi di motocross intende: Edgar Torronteras. Le diverse anteprime, le canoniche e marinaresche promesse degli sviluppatori, gli articoli e i servizi speciali in casa del nemico e tutto quanto possa contribuire a farcire l'attesa di un nuovo gioco, hanno svolto egregiamente il loro compito: gonfiare enormemente l'evento e pizzicare il diretto concorrente con la (vana) speranza di detronizzarlo. Ciò che ne è venuto fuori è a mio parere un buon prodotto, decisamente apprezzabile, dotato di buona longevità, ma con lineamenti un po' troppo marcati, che sfociano in una sua eccessiva personalità. L'intro, adrenalinica e ganassa quanto basta, tenderà a valorizzare e ostentare la follia del diciannovenne spagnolo, introducendo l'utente nel menù delle opzioni, piuttosto ricco in fatto di contenuti, ma orrido in quanto a interfaccia grafica. La cilindrata del mezzo è rimessa alla nostra perizia nel padroneggiare oggetti a due ruote: potremo scegliere tra 125cc, 250cc e mezzo litro, quest'ultima dotata di una coppia ben superiore rispetto alle controparti minori. Peccato che il modello scelto per le moto sia unificato per la triade di cilindrate, riducendo la selezione del giocatore alle diverse cosmesi delle skin. Le modalità a cui avremo accesso sono quattro: Motocross, in cui gareggeremo in normali tracciati sterrati, previa selezione del numero di giri e concorrenti, Supercross, decisamente tendente allo yankee, che riprodurrà i classici circuiti indoor americani, la tanto attesa Freestyle, dove lo scopo sarà performare, in una sorta di *Cool Boarders* o *Tony Hawk* (titoli PlayStation) il maggior numero di combo e tricks, a ciascuno dei quali sarà assegnato un punteggio. L'ultima modalità, la Tournament, leggermente differente dalle altre, è un mero editor di eventi, mancando nel titolo in questione tornei o manifestazioni



La partenza rappresenta sempre un momento delicato, dove essere letteralmente calpestati sarà all'ordine del giorno. Ottenere un buono spunto è quindi fondamentale.

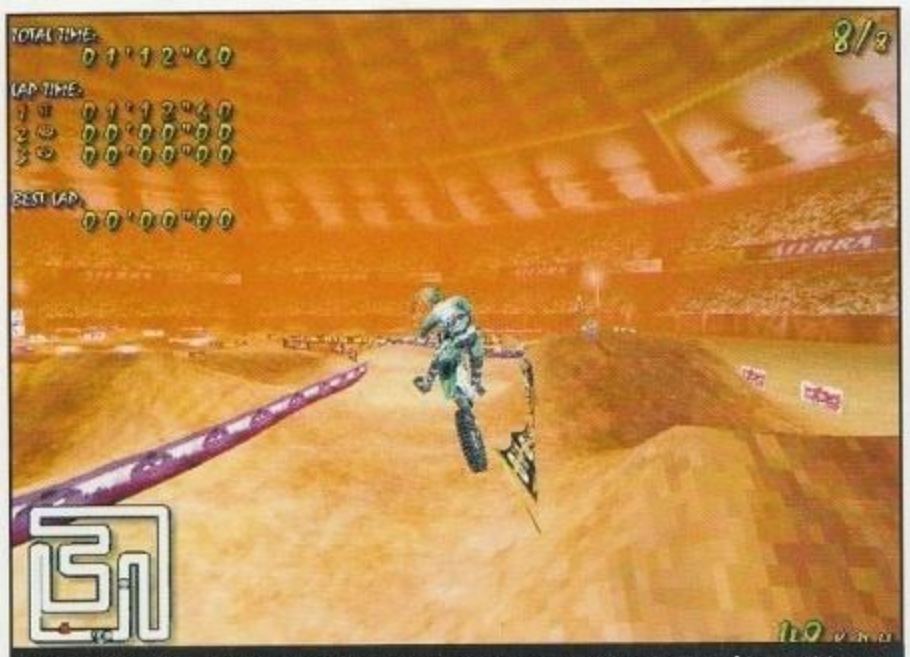
No, non sto riposando sotto il sole: sono solamente caduto. I programmatori hanno assicurato che non ci saranno mai due cadute uguali...vedremo.


Gli elementi paesaggistici sono piuttosto dolorosi in caso di collisione: la freccia blu ci indica, cinica, la strada da seguire, non tenendo conto dei nostri problemi.


Un'immagine davvero suggestiva: voleremo sopra un'autostrada a decine di metri dal suolo...ma attenzione a calibrare l'atterraggio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Uscire dal fettucciato è facile come bere un bicchier d'acqua e rientrare in corsa in ultima posizione a causa di un salto mal impostato sarà frequente.

preimpostate: a noi quindi spetterà customizzare il campionato ideale inserendo in elenco le singole prove, altrimenti fini a sé stesse. Nonostante la parvenza di comuni gare crossistiche, il leitmotiv di *Extreme Biker* consiste nelle evoluzioni: spettacolari o meno, surreali o da brivido, ciò che conta qui è saper impressionare il pubblico sugli spalti. A tal motivo sono performabili diversi "stunt", da imparare quasi, direi, come le combo di un picchiaduro. La forte componente freestyle è stata affiancata a un modello di guida "moderno", che vedrà moto e pilota interagire tra loro come oggetti distinti, al fine di complicare o agevolare (dipende dai punti di vista) le cose una volta staccate le ruote dal terreno. La libertà di movimento, connessa peraltro al livello di difficoltà settato, si aggirerà sempre sui 360 gradi sui tre assi, appagando il pilota dopo fortunosi atterraggi. La gestione delle figure aeree del "kamasutra crossistico" sarà da noi controllata con delle barre di equilibrio, colorate da verde (pieno controllo) a rosso (equilibrio precario), presenti sullo schermo in un numero differente a seconda della difficoltà dell'acrobazia in corso. Se, d'altro canto, in fatto di forma *Extreme Biker* può dire ad alta voce la sua, in quanto a sostanza risulta a mio avviso scarsino: manca, infatti, quel feeling totale che si aveva con il prodotto Microsoft, quella sensazione di controllo che accompagnava il giocatore sin dalle prime battute. Il blocco moto-pilota risulta sfuggevole, decisamente brusco da controllare sia nella percorrenza terrena sia nelle evoluzioni aeree, dotato, sapientemente o meno è difficile ponderare, di un mix di leggi fisiche che vanno ben oltre la cronica indecisione che aveva pervaso il mio inconscio nella valutazione di GP500.

Insomma, non mi sembra totalmente coerente la scelta dei programmatori di voler creare una dinamica fisica semi-perfetta delle acrobazie e dimenticare codici binari o equazioni matematiche che in fin dei conti avrebbero creato quel realismo di "moto a terra" di cui *Extreme Biker* è manifestamente carente. La giocabilità a doppia lama è immersa in ambientazioni, se non fantastiche, sicuramente bizzarre: trenta locazioni a tema immergeranno il giocatore nel mondo di Edgar Torronteras, da fianchi di vulcani attivi a metropoli semideserte, da circuiti al chiuso ricolmi di pubblico a cavalcate solitarie tra montagne di ghiaccio o isole tropicali con tanto di arcobaleno. Il tutto accompagnato da effetti sonori realistici e da musiche forti ed aggressive.

Alcune ambientazioni, mi sono sembrate inopportune e palesemente tragicomiche, stracolme di elementi di contorno e "appesantite" da strutture poligonali che vanno spesso a mettere in crisi configurazioni hardware di tutto rispetto.

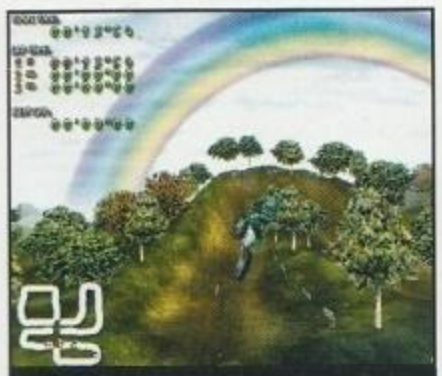
Un provvido cursore blu ci indicherà, nella confusa e dispersiva complessità dei tracciati, la via da percorrere, visto che saranno all'ordine del giorno escursioni (senza colazione al sacco) al di fuori del selciato, o, per meglio dire, del fettucciato.

La ridondanza di particolari grafici, oltretutto, non è unita alla fluidità che può vantare *Motocross Madness*: pixel sovrabbondanti e palette di colori degna di un Big Mac con cetrioli e salse rendono l'atmosfera alquanto goffa, adatta a un improbabile B-Movie. A ciò vanno aggiunti ricorrenti difetti grafici, dal magico bad clipping a un frame rate altalenante, per arrivare all' inconsistenza del terreno, in cui i poligoni della nostra moto affondano inspiegabilmente (lo stesso vale se si è intenti a scalare un dirupo), riportando (malinconicamente) alla memoria i lontani approcci con i primi *Tomb Raider*. *Extreme Biker* vanta sì una cosmesi eccentrica e più viva del suo antagonista, ma riceve la paga in fatto di fluidità, motore grafico e funzionalità estetica.

Il gap che porta con sé è la mancanza di innovazione nel concept e nel motore grafico (leggermente al di sotto degli standard attuali), mostrando al pubblico irrimediabili vincoli con *Motocross Madness*. La pluridecorata giocabilità di quest'ultimo è stata qui inizialmente assunta come punto di partenza, unita a "speranzose" intenzioni di rivisitazioni tecniche, per essere poi tralasciata a una (inutile) esaltazione psico-somatica di un certo Edgar Torronteras, di anni diciannove, nazionalità spagnola.

Lorenzo Antonelli

Questo è una delle ambientazioni presenti nella modalità freestyle. L'aereo impiantato nella neve è molto suggestivo, se non preoccupante.


Lasciando da parte miti e leggende su cosa ci sia veramente dietro un arcobaleno, non ho nulla da dire al fantasioso paesaggio creato dai programmatori.

Salti estremamente lunghi e pericolosi costellano i tracciati... attenti a non cadere in acqua!

PC ZETA COMMENTO

Scese le vesti di redattore e indossate quelle di giudice imparziale, la sentenza emessa dal simbolico scranno non recita a totale favore di *Extreme Biker*. Il modello fisico è si reale, (fin troppo), con la sua ampia libertà di movimento lasciata al giocatore, ma l'implementazione della parte guidata è al di sotto delle aspettative. Oltretutto, la miscela di realismo della dinamica fisica e l'arcade delle inconsuete ambientazioni ai limiti del kitsch, non mi hanno pienamente convinto. Fastidiosi bug e imperfezioni grafiche condiscono il gioco e non contribuiscono affatto ad alzare di qualche punto la votazione finale che vede, una volta segnata la linea del totale, un giudizio inferiore al sempreverde *Motocross Madness*. Ciò nulla toglie al buon tentativo della Sierra di aggiungere un tassello di tutto rispetto nel puzzle del motocross videoludico.

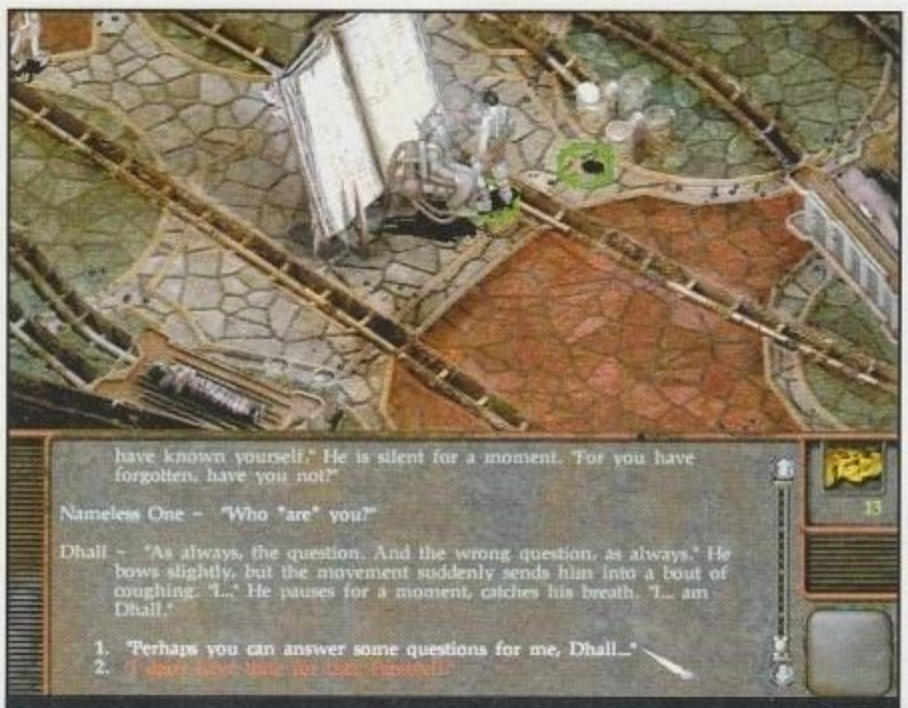
74

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PLANESCAPE TORMENT

Qui c'è soltanto tristezza...



Avrà il suo da fare a riempire quel librone... Dhall ci sarà di grande aiuto, è una preziosa fonte di informazioni.

INFO

Genere: RPG
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Black Isle
Distributore: Halifax
Prezzo: L. 108900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII o equivalente a 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: SVGA 4 MB
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 500 MB

Il mondo di Planescape: Torment è sicuramente uno dei più strani che si possano immaginare. Crocevia di diversi piani di esistenza, dalla città di Sigil si può viaggiare verso qualunque destinazione: è sufficiente trovare un portale e la corrispettiva chiave (peccato che non sia così facile trovarli). Proprio a Sigil sta il Mortuario, un luogo dove i morti vengono portati per essere cremati e preparati per la Vera Morte; anche se non sempre le cose funzionano come dovrebbero, a volte qualcuno si trova costretto a dover restare per sempre in questo stato di non esistenza, e non potendo raggiungere la Pace Eterna, e nemmeno tornare nel mondo dei vivi...

LA CITTA' DEI PORTALI

E' proprio il Mortuario della città di Sigil il posto dove ci risvegliamo. Non abbiamo ricordi, solo qualche vaga immagine, un incubo forse. Non sappiamo chi siamo né perché siamo qui, ma soprattutto non sappiamo dove sia il qui.
Fortunatamente di fianco a noi arriva un teschio fluttuante che ci parla... Un teschio che parla? In che razza di incubo siamo capitati?
L'incubo si chiama *Torment*, ed è la nuova creazione dei ragazzi di Black Isle. Già, proprio gli stessi che un paio d'anni fa stupirono il mondo con quel capolavoro di *Fallout*, ci propongono ora un'avventura in Planescape, una delle ambientazioni di AD&D. *Torment* utilizza il motore di gioco di *Baldur's Gate*, opportunamente ritoccato, per dare vita a una storia dallo stampo quantomeno originale.
Noi impersoniamo un uomo, o perlomeno quello che una volta riteniamo essere stato un uomo, morto e senza nome, il Nameless One. In effetti, non è proprio morto, ed è proprio questo uno dei suoi problemi. Lui ha lasciato il mondo dei vivi, e si trova ora in questo sorta di purgatorio e non gli è possibile raggiungere la Vera Morte. Una maledizione, stando a quanto dicono gli abitanti di questi posti.
Non vogliamo però togliere il gusto al giocatore di scoprire da solo questo ed altri misteri che riguardano Nameless One e tutto il mondo che lo circonda: Sigil è assolutamente misteriosa, scoprirla piano piano è un'emozione costante. Ogni volta che parleremo con una persona verremo a conoscenza di diversi aspetti del luogo, degli strani esseri che lo abitano e delle strane leggi che lo governano: non parliamo di leggi fisiche, ma di particolari meccanismi che permettono per esempio di viaggiare in altri piani di esistenza partendo da un portale...
Il nostro obbiettivo sarà quindi quello di... non lo sappiamo, non ne abbiamo idea. Vagheremo per questa terra senza capire bene cosa ci aspetta dopo il prossimo passo, per quale motivo proprio noi non possiamo morire e cosa comporta questo. Dunque, dobbiamo solo trovare un modo per morire, ma lo vogliamo poi veramente? Non sarà facile venire a capo della situazione, non abbiamo ben chiari i punti di riferimento in questo mondo e soprattutto non sappiamo assolutamente di quale situazione dobbiamo venire a capo!

MOTORE VECCHIO, GIOCO NUOVO

Come già detto, il motore di gioco è lo stesso del tanto osannato e tanto criticato *Baldur's Gate*, che ha subito qualche ritocco soprattutto nell'interfaccia di gioco (somiglia molto a quella di *Fallout*). La finestra di gioco è molto ingrandita grazie al fatto che tutti i messaggi di gioco e le informazioni verranno visualizzati direttamente sopra la zona inte-

Ogni personaggio ha un profilo molto dettagliato: da questa schermata si accede anche alla biografia e a un sacco di altre informazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I nostri compagni sono quelli cerchiati di verde: un teschio, una donna con le ali da pipistrello, un'altra ha la coda di un topo, poi c'è una scatola con le braccia... uno normale no? Per non parlare di noi...

In questo luogo ragazze attraenti ci faranno trascorrere dei simpatici momenti in cambio di poco denaro...

ressata: se passiamo sopra un oggetto apparirà di fianco il nome; se clicchiamo su una zona particolare apparirà una descrizione. Col tasto destro richiameremo un menu circolare dal quale potremo arrivare a tutto ciò che necessita di un "accesso" rapido, vale a dire armi, alcuni oggetti e incantesimi. Nel complesso, questo sistema risulta molto più gestibile e snello. Lo stile di *Fallout* si vede anche nelle altre modifiche: il nostro "journal" sarà molto più completo, e includerà una descrizione con immagine di tutti i PG e PNG del gioco, oltre ad una sezione dedicata alle quest che dobbiamo risolvere. Le fotografie degli esseri di questo strano mondo aiutano molto a sopperire a una grafica che lascia abbastanza spazio alla fantasia, e aiuta il coinvolgimento e l'immersione, dando al giocatore un'idea precisa dei personaggi che lo circondano. Si aggiunge a questo l'inserimento di un doppiaggio per alcuni dialoghi dei personaggi più rilevanti: non saranno molti a dire il vero, ma anche questo riesce a darci un quadro più preciso di chi ci sta di fronte. Per il resto il motore è identico sia sotto il profilo tecnico, sia dal punto di vista grafico: visuale isometrica, risoluzione a 640x480 sono gli stessi del gioco di Bioware, anche se ovviamente i disegni, le animazioni e tutto quello che non dipende dal codice segue il gusto degli artisti di Black Isle. Le animazioni sono ben fatte e nel complesso più credibili, la grafica è molto evocativa e le ambientazioni suggestive. Il mondo di Planescape è ricreato in maniera alquanto credibile, e la grafica lascia trasparire l'atmosfera di sofferenza e desolazione dei luoghi rappresentati. La stessa cosa si può dire delle musiche, di ottima qualità e di sicuro impatto che cambiano a secondo della scena che si sta verificando: da un tema malinconico e ripetitivo si passa ad uno più veloce ed incalzante quando la situazione comincia a scaldarsi. La struttura degli scenari è sempre la stessa: il gioco caricherà da CD ogni nuova zona, in pratica una mappa pre-renderizzata e tutte le informazioni relative come quali personaggi vi si trovano. Ogni mappa è discretamente grande e contiene altre sottolocazioni, quali bar, case e costruzioni in genere. Per gli spostamenti particolarmente lunghi è possibile utilizzare la mappa del mondo, che consente di muoversi da un posto all'altro molto più rapidamente (per il giocatore, il tempo di gioco verrà ovviamente calcolato indipendentemente).

Nel complesso possiamo dire che Black Isle ha tirato fuori il meglio dal motore di *Baldur's Gate*, eliminando parecchi difetti ed aggirandone altri: durante parecchi dialoghi sarà possibile eseguire alcune azioni particolari con il nostro interlocutore, azioni che il motore originale non prevedeva: questo consente una maggior varietà di azioni e permette agli sviluppatori di ricreare situazioni peculiari con ogni personaggio.

Purtroppo però alcuni limiti restano ancora: se siamo inseguiti da dei nemici e cominciamo un dialogo, il tempo magicamente si fermerà per farci parlare e lo scontro riprenderà solo in seguito. Inoltre dal punto di vista grafico l'engine non è proprio eccelso, e a volte dobbiamo farci aiutare dalla fantasia per visualizzare alcune situazioni. Resta il motore di gioco che già alla sua prima uscita aveva fatto sollevare qualche polemica, figuriamoci oggi a distanza di un anno.

BUON SANGUE NON MENTE

Resta comunque il fatto che in mano a degli artisti, qualunque cosa diventa buona. Così è stato per *Torment*. Oltre ad aver rimediato a parecchi problemi del motore,

La città di Sigil in un filmato introduttivo.

GLI ETERNI INSODDISFATTI

Siamo soddisfatti di *Torment*, ma ora vogliamo qualcosa di più. Siamo certi che sia possibile sfruttare i computer moderni per offrire qualcosa di meglio ai videogiocatori. Non parliamo solo di una grafica migliore, anche se sicuramente quello è uno degli aspetti da curare: parliamo di un motore più flessibile e che consenta di gestire un maggior numero di situazioni di gioco, di un'intelligenza distribuita in ogni singolo personaggio, di un mondo che reagisca veramente a quello che noi facciamo: insomma tutto un'insieme di cose che rendano meno lineare la storia e ci permettano di vivere esperienze veramente diverse ogni volta che giochiamo e soprattutto in base a come giochiamo. Vogliamo poter stravolgere l'andamento della storia e allearci con i nostri nemici, passare dalla parte dei cattivi. Confidiamo molto in Black Isle per la creazione di nuovi giochi che mantengano lo stesso spessore narrativo e aggiungano un livello tecnologico in grado da supportare storie ancora più avvincenti e dinamiche. Le sorprese potrebbero già arrivare con *Fallout 3*...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La mappa di ogni luogo rappresenta una "foto" della zona, con degli indicatori per i punti principali.

Black Isle ci offre un titolo con una trama solida ed intrigante, numerose sottoquest da risolvere e una sceneggiatura veramente eccelsa. La quantità di dialoghi è sorprendente, e ancora di più lo è la quantità di descrizioni che potremo leggere durante i dialoghi stessi: ogni personaggio ci viene descritto nei particolari, e mentre parliamo spesso veniamo informati di peculiari atteggiamenti del nostro interlocutore. Insomma, sembra di leggere un libro, o meglio la sceneggiatura di un film, date quante e di quale livello sono queste descrizioni.
L'impressione può anche essere che le descrizioni siano state inserite per sopperire alla pochezza del motore grafico, ma non tutto il male viene per nuocere: se è vero che un'immagine vale più di mille parole, è anche vero che la lettura di un libro da comunque molta soddisfazione e riesce ad evocare un'immagine nella fantasia del lettore. Questa immagine è ancora più bella di quella che può essere rappresentata sullo schermo, e inoltre facendo questo "sforzo" il giocatore diventa creatore del mondo che gli sta davanti, che risulta così un po' diverso per ognuno.
Insomma, la sensazione di trovarsi davanti ad un romanzo è forte. Aggiungiamo il fatto che i dialoghi sono molto belli e mai banali con picchi di livello veramente alto, non possiamo che fare ancora una volta un plauso a sceneggiatori e scrittori del gruppo di Black Isle. Sembrano molto portati per questo genere di ambientazione: *Fallout* era un capolavoro atmosfera e ci mostrava un ambiente desolato e triste: Planescape è una delle ambientazioni fantasy che più gli si avvicina e infatti anche qui l'atmosfera del gioco è fantastica, perfettamente resa da un perfetto connubio di grafica, musica, dialoghi e descrizioni.
Un gioco da vedere e da ascoltare, ma anche da leggere e da vivere, *Torment* riesce a farci calare perfettamente nei panni del Nameless

Lady of Pain, la Signora di Sigil... se la incontrate, cominciate a correre!

One: vivere le sue avventure e interpretarlo sarà una vera esperienza. Avendo il nostro alter ego perduto la memoria in partenza non è nessuno e non sa fare niente: lo creeremo noi durante l'avventura. Piano piano recupereremo la memoria e con essa anche le nostre abilità perdute; potremo inoltre imparare altre cose facendocele insegnare da personaggi che incontreremo nel corso del nostro vagare. Diversamente quindi dalla classica impostazione dei giochi di ruolo, non sceglieremo all'inizio la classe e le abilità del nostro personaggio: ovviamente distribuendo i punti per le caratteristiche orienteremo fortemente le nostre scelte future.
Il gioco si svolge quindi guidando il nostro protagonista alla scoperta della sua identità e del suo destino. Non mancheremo di incontrare molti personaggi alquanto strani che vorranno unirsi a noi, a volte per cortesia altre volte per convenienza. Potremo arrivare a controllare un party di sei persone, e sarà necessario perché molto presto dovremo affrontare pericoli di ogni genere, e avere qualche amico che ci aiuti non fa mai male. I combattimenti sono veramente ben realizzati: gli effetti speciali degli incantesimi si sprecano e sono talmente spettacolari che a volte perfino disorientano il giocatore che viene abbagliato da luci e suoni mischiati assieme tanto da non capire più bene cosa sta accadendo. Il tutto si svolge in tempo reale, ma viene data la possibilità di mettere in pausa per decidere con calma cosa far fare ad ogni personaggio e di settare una serie di eventi al verificarsi dei quali il gioco andrà in pausa automaticamente. Forse un po' troppo caotici in alcuni casi, ma estremamente tattici, i combattimenti impegneranno veramente a fondo il giocatore: un approccio ragionato avrà sempre ragione sulla forza bruta e la combinazione dei vari talenti che avrete nel vostro party consentirà un'ampia gamma di strategie utilizzabili.
Non solo di combattimenti è fatto il gioco, anzi. La risoluzione dei molti misteri ci porterà ad ispezionare un sacco di località, a ricercare indizi e a scoprire colpevoli. Insomma lo svilupparsi della trama non è mai banale: la caratterizzazione di ogni personaggio rende assolutamente realistico tutto il meccanismo delle quest, e spesso verremo trascinati in una nuova avventura solo perché a chiedercelo è stato un personaggio che ci stava simpatico, o viceversa.
Molte delle quest che affronteremo dipenderanno anche dai personaggi che decideremo

Ecco la parte del nostro journal relativa alle quest: potremo visualizzare sia quelle completate che quelle assegnate, e di ognuna avremo una descrizione.

Speriamo che non ci sia da litigare con le guardie.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Altra situazione poco piacevole: ma a colpi di incantesimi e giocando di squadra ne usciremo brillantemente.

di portare con noi: ognuno di loro sarà molto caratterizzato, avrà una propria storia e un proprio carattere, e alcuni saranno difficili da trattare.
Ogni personaggi è infatti delineato, anche da un allineamento che ne delinea alcuni aspetti del carattere, come previsto dal regolamento di AD&D. Mettere insieme personaggi con allineamenti opposti non sarà una buona idea: ognuno di loro avrà la sua da dire sul comportamento dei propri compagni di viaggio. Certo, non sarà come avere dei personaggi giocanti al proprio fianco, e di questo ci accorgeremo anche durante i combattimenti, quando saremo costretti ad impartire gli ordini a tutti i nostri compagni di persona, se non vogliamo essere sopraffatti dagli avversari.

BASTA POCO PER RENDERE GRANDE UN GIOCO

Torment è un GdR di stampo epico, leggendario. Sia noi che i personaggi che incontreremo saranno dotati di grandiosi poteri: non si dovranno preoccupare durante il corso dell'avventura di dettagli quali mangiare o bere, gli basterà riposarsi. Non sarà possibile usare o raccogliere ogni oggetto presente nello scenario, e saranno tutti all'interno di contenitori quali bidoni o casse, o appoggiati su librerie o scrivanie.
Si potrà interagire con alcuni elementi dello sfondo per cercare oggetti al loro interno. Per quanto riguarda l'interazione con i personaggi, si potrà parlare con tutti, e mai ci si trova di fronte a comportamenti assurdi. Certo, non si potranno avere relazioni diverse da quelle previste dai programmatori, né potremo stravolgere il corso degli eventi con scelte completamente sballate... il gioco ci guida in una certa direzione, dalla quale non si può uscire più di tanto.
Quello che conta è però che *Torment* riesce a risentire poco dei limiti tecnologici che comunque ha. Proprio qua sta la grandezza dei game designer: saper creare situazioni in cui non ci si mette mai a pensare "Ma perché succede questo?". In *Torment* questo lavoro è stato svolto in maniera più che buona, e ci ritroviamo davanti un GdR di prim'ordine, che ha tutti gli ingredienti necessari per appassionare il giocatore pur senza presentare caratteristiche innovative nella gestione dei personaggi, del mondo o dei dialoghi: tutto a livelli normali, ma supportato da una struttura narrativa veramente valida che, a conti fatti, è la cosa che conta di più. Non ci si trova mai a lamentarsi dei suoi problemi, ma si gode sempre e comunque delle situazioni e dei personaggi che si vengono ad incontrare. *Fallout* aveva questa stessa magia, la magia di immergerti in maniera tale da farti smettere di pensare razionalmente e cedere all'illusione che quello che hai davanti è un mondo vero. Tanto di cappello a Black Isle, che fa centro per la seconda volta, complimenti.

... o forse siamo meglio adesso?

Tutti le informazioni sul combattimento appaiono in mezzo alla finestra di gioco, e non più in quella di dialogo. Se dovesse dare fastidio, si possono sempre togliere...

Ehi, una volta eravamo molto più belli...

Daniele Dellafiore

PC ZETA COMMENTO

Atmosfera, caratterizzazione dei personaggi e sceneggiatura di buon livello elevano questo gioco là dove nessuno credeva sarebbe potuto arrivare. Aggiungiamo una grafica ben disegnata, effetti speciali spettacolari e musiche azzeccate, mischiamo il tutto con una buona trama e un'ambientazione originale ed ecco a voi un grande GdR.
Non gli assegniamo il massimo dei voti perché comunque non rappresenta un passo in avanti per il genere e resta limitato da un motore di gioco inadeguato. E' ad ogni modo uno splendido rappresentante del suo genere, il miglior GdR uscito da quando abbiamo visto *Fallout* e certamente un gioco che ogni appassionato di storie deve avere.

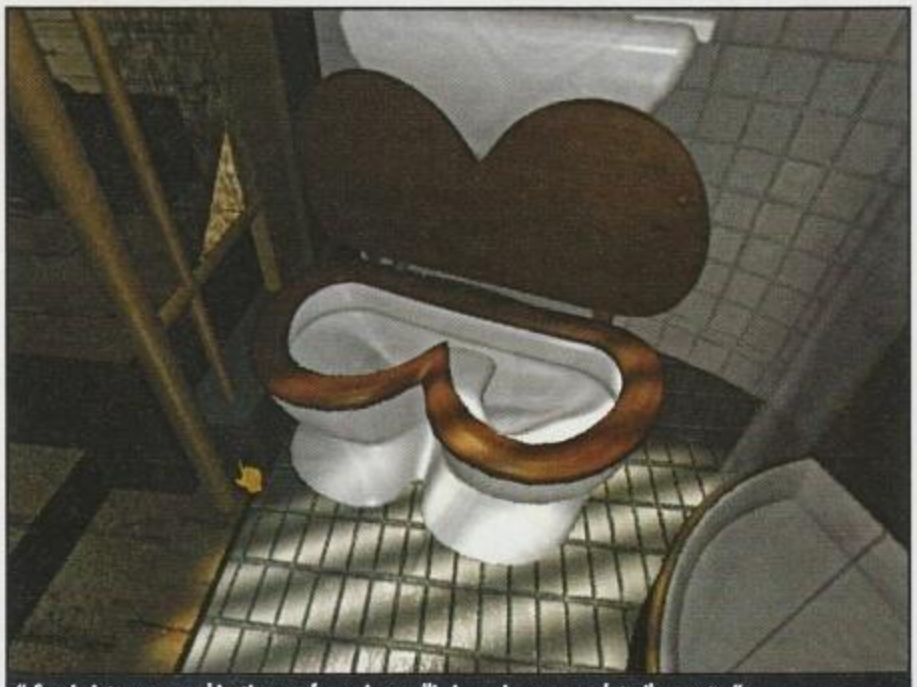
90

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAUST, I SETTE GIOCHI DELL'ANIMA

Giunge nella deserta Dreamland qualcosa o qualcuno che non sapete bene identificare. Una cosa è certa: egli non è di passaggio e vuole qualcosa da voi... "Mi presento: Mefistofele, al vostro servizio..."

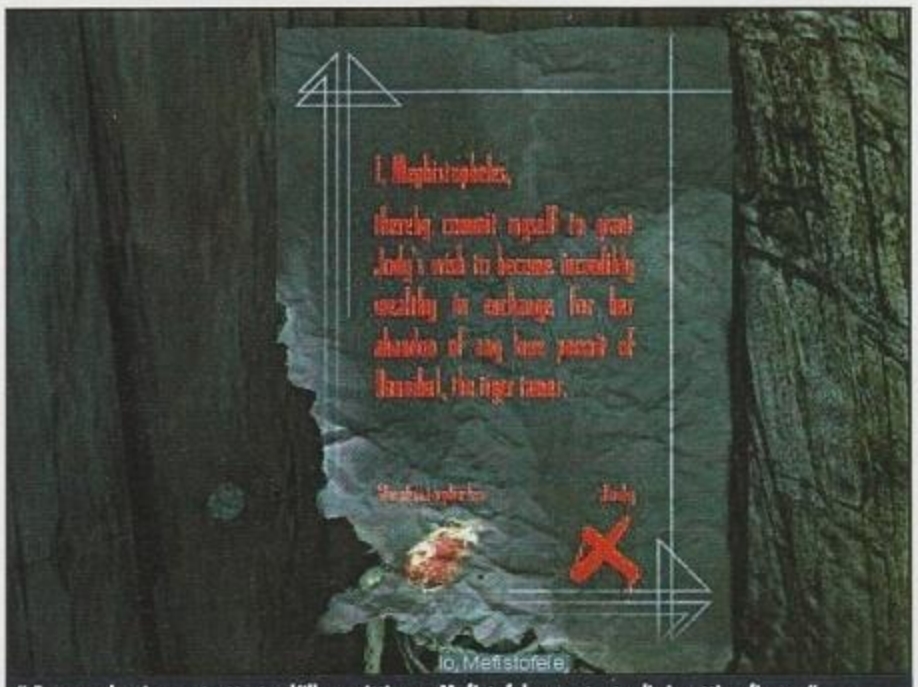

" Se vi siete sempre chiesti come fanno i gemelli siamesi... ecco svelato il segreto."

INFO
Genere: Avventura
Casa: Cryo-interactive
Sviluppatore: Arxel Tribe
Distributore: C.T.O. Tel. 051-755600
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200 MMX
RAM: 32 Mb
Grafica: Direct3D
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 290 MB

La Arxel Tribe non è nuova alla rivisitazione di miti e leggende in chiave videoludica. Probabilmente gli avventurieri più esperti (e certamente i fans di Richard Wagner, autore del "*The Ring of the Nibelungen*") ricorderanno la loro ultima creazione: "*Ring*", un'avventura dall'intrigante intreccio narrativo fortemente influenzata dalla mitologia nordica, essendo liberamente tratta dall'opera di cui sopra e con una grafica davvero strepitosa.
E' il mito, ovviamente, del "*Faust*" ad aver ispirato l'ultima fatica del gruppo sloveno, un mito antico e universale risalente addirittura al tempo degli Apostoli, sviluppatosi nei secoli a più riprese grazie a Marlowe, naturalmente Goethe, e più contemporaneamente ispiratore per diverse produzione cinematografiche. Chi non ricorda "*Angel Heart*" o "*L'Avvocato del diavolo*"? Ora siamo noi videogiocatori a ritrovarci nel bel mezzo tra il pieno appagamento delle tentazioni materiali e il prezzo da pagare per raggiungerlo: la dannazione eterna. Nel gioco s'impersonifica, infatti, Marcellus Faust, un vecchio uomo di colore guardiano di Dreamland, un immenso e grandioso parco dei divertimenti, che viene contattato dall'aristocratica entità demoniaca di Mefistofele, a proposito di una piccola "disputa" tra egli e il "capo dei piani alti". La loro reciproca incomprensione riguarda il destino di sette anime: essi non riescono a decidere se mandarle, con le parole di Mefistofele (per gli amici Mefisto) " su... o giù ". Si è deciso allora di nominare un arbitro saggio e imparziale, che indaghi sulle passate vite di queste sette persone, ne scopra i più reconditi segreti e raccolga delle prove che risultino utili per raggiungere finalmente un giudizio giusto ed equo. Facile da capire, il prescelto è proprio Marcellus, uomo dall'animo sereno, metodico, che però viene privato della memoria al fine di risultare il più imparziale possibile.
La storia si ambienta in Dreamland, in un periodo che va dagli anni '20 agli anni '60 circa attraverso sette diversi capitoli riguardanti ognuna delle anime di cui il destino deve essere ancora deciso. Il pericolo di una simile suddivisione potrebbe essere quello di fare apparire l'intera storia come l'insieme di mini-episodi isolati. Fortunatamente accade che i personaggi che hanno fatto la loro comparsa nei primi capitoli si ripresentino anche nelle storie degli altri protagonisti. In questo modo il tutto acquista un certo senso di continuità, certamente utile per far sì che l'atmosfera che si viene a creare non appaia spezzata, un elemento questo tra i più importanti per un gioco d'avventura. La struttura narrativa rimane comunque la stessa: all'inizio, nel prologo, Mefistofele presenta il protagonista del capitolo e c'introduce nella sua vita passata. In seguito si entra nel vivo del gioco: si raccolgono indizi e si risolvono enigmi la cui soluzione solo in pochi casi appare illogica ed è sempre supportata da particolari che sanno indirizzare il giocatore nella giusta direzione. Se ciò non bastasse ci si può affidare ai suggerimenti di Homunculus, una creatura nata da un miscuglio di magia e alchimia che accompagnerà il protagonista nelle sue avventure dal secondo episodio in poi. Si osservano anche particolari oggetti che danno a Marcellus come delle visioni, delle parentesi in cui egli rivive in terza persona, grazie all'uso di filmati in stile piuttosto cinematografico, un momento della vita passata del personaggio. E' svelando i desideri e le paure di quest'ultimo, le sue tentazioni od ossessioni che Marcellus comprende il motivo del suo incontro con quell'abile tentatore e manipolatore di Mefistofele. La vita della povera vittima, sia che abbia ceduto o no alle ingannevoli promesse del demone, risulta comunque sconvolta da quest'incontro e conseguentemente cambia radicalmente direzione. Sarà ancora compito di Marcellus capire in che modo questo sia avvenuto e che conseguenze abbia portato. Ognuno dei sette capitoli si divide, quindi, in due mini-episodi, uno antecedente e l'altro conseguente l'intervento del demone, ambientati in tempi diversi

" Essere o non essere...no...forse si fa un po' di confusione qui.. "

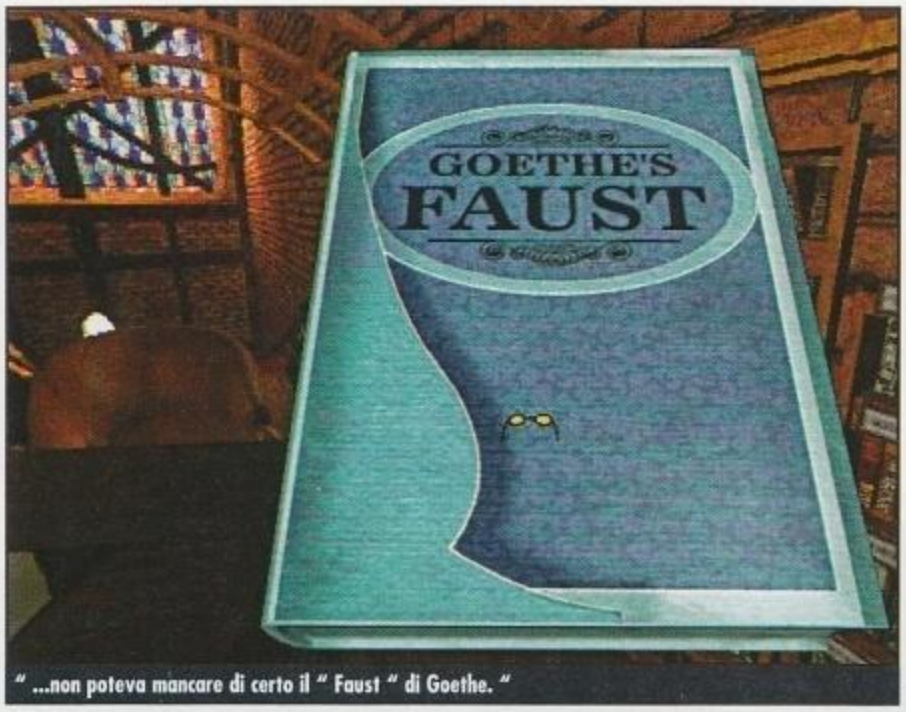


" Ecco un classico contratto tra l'illusa vittima e Mefistofele, con tanto di rispettive firme. "

" Nello studio di una casa raffinata come questa... "

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



" ...non poteva mancare di certo il " Faust " di Goethe. "

e caratterizzati da indizi ed enigmi a volte contrastanti o addirittura opposti. Si giunge infine all'epilogo coronato, come del resto tutto il gioco, dall'ironia nera e sadica, nonché divertente e pungente, della creatura infernale. Come si sarà già capito i temi affrontati sono prettamente "adulti", così come alcune ambientazioni e soprattutto le sequenze animate, in alcuni casi visivamente "forti", vista la presenza di una certa dose di erotismo e di violenza, comunque rappresentata sempre con classe e mai esplicita.
L'aspetto tecnico di questo titolo, insieme all'avvolgente e tetra atmosfera in cui riesce ad ambientare il giocatore, è probabilmente il suo punto di forza. Tanto per iniziare, l'interfaccia risulta notevolmente immediata e semplice: tutto ciò che è possibile fare è a portata di mouse e, per essere più precisi, con un clic sinistro si compiono le azioni e si osservano i particolari, mentre con quello destro si accede all'inventario. Il cursore in base a dove viene posizionato cambia forma e funzione automaticamente secondo quale azione Marcellus possa compiere, anche nel caso in cui risulti indispensabile l'uso di un oggetto dell'inventario. Purtroppo, un tale sistema di controllo non è esente da alcuni difettucci che possono anche confondere il giocatore, facendogli credere di essere arrivato in un punto morto per mancanza di fantasia o di spirito di osservazione, quando invece non è così. Può accadere, infatti, che diversi "hotspot" cioè quei punti della schermata di gioco dove si può compiere un'azione, siano traslati rispetto alla loro reale visualizzazione sullo schermo oppure che siano concentrati in un'area troppo piccola e quindi difficilmente distinguibili. Fortunatamente, questo accade solo un paio di volte ed è già disponibile una patch nel sito della Cryo-interactive che dovrebbe risolvere il problema.
L'ambientazione spaziale del gioco è strutturata a locazione fisse, nel senso che non ci si può muovere liberamente in un ambiente realmente tridimensionale, ma si devono

" Gli indizi che si troveranno lungo l'avventura non saranno di certo chiari ed espliciti. "

" In certi casi si avrà a che fare con meccanismi a dir poco machiavellici. "

seguire dei percorsi prefissati attraverso spostamenti da una stazione all'altra. In ognuna di queste stazioni l'angolo di visuale del protagonista potrà invece variare a piacere e, bisogna aggiungere, con una piacevole fluidità.
La grafica predefinita a 24 bit risulta all'altezza della situazione, con uno stile fotorealistico e un'ottima riproduzione di luci ed ombre, anche se forse, nella loro precedente produzione, i designer della Arxel Tribe sono riusciti a dare qualcosa in più. Poiché Marcellus impiegherà la maggior parte del suo tempo a indagare sulla vita delle sette vittime, buona parte dell'azione si svolgerà all'interno delle dimore in passato da queste abitate. Quello che più colpisce è sicuramente l'architettura di queste sette abitazioni: spettacolare, a volte stravagante, a volte elegante, altre semplice ed essenziale, ma comunque sempre rispecchiante la personalità di chi in passato ci abbia vissuto. Non delude neppure lo stile e la competenza con cui sono state create le sequenze filmate, tutte in Motion Capture accompagnato dalla sincronizzazione labiale, e il modo con cui sono state introdotte nei meccanismi del gioco. Si può assistere a lunghi filmati, comunque sempre ben integrati in modo da non costituire un elemento di distacco, o anche a brevissimi scorci, quasi dei lampi, che riescono a cogliere di sorpresa spezzando quella tranquillità in tensione che permea l'azione di gioco per la maggior parte del tempo.
In un'avventura come questa, piena di atmosfera e coinvolgimento, anche l'orecchio vuole avere la sua parte e stupisce il fatto che quello che il gioco regala è addirittura più di quanto ci si aspetterebbe.
L'accompagnamento sonoro è, senza esagerare, ciò che più si può desiderare. Le diverse canzoni, perché è di vere e proprie canzoni

" Ecco la macchina che genererà il vostro piccolo amico, Homunculus. "

ciò di cui si parla in questo caso, si adattano perfettamente alla diverse ambientazioni temporali del gioco e la loro musicalità rispecchia fedelmente diversi generi musicali come il blues ma nella maggior parte dei casi il jazz. Non dimentichiamoci infatti che Dreamland si trova in una non ben precisata zona della Louisiana. Si prova davvero una sensazione piacevole a gironzolare per le varie schermate di gioco ed essere accompagnati intanto da queste sonorità che, anche se ripetute a ciclo continuo, in pochi casi annoiano. Sicuramente degno di nota è anche l'ottimo lavoro eseguito dai doppiatori per quel che riguarda i dialoghi, interamente tradotti nella lingua di Dante, recitati con una giusta ed equilibrata enfasi e ricchi di sfumature.
Il Faust si presenta ,quindi, come un delizioso mix di qualità che lo rendono un titolo ideale per chi dopo tanto tempo vuole vivere un'avventura pura e coinvolgente, con una storia magari non al massimo dell'originalità , ma sicuramente intrigante, il tutto supportato da una realizzazione tecnica solida e competente.

Roberto Galbussera

PCZETA COMMENTO

E' senza dubbio difficile non rimanere affascinati da questo titolo dalle tinte così forti e 'dark' , ma allo stesso tempo permeato di un humour che alleggerisce l'atmosfera e diverte. Finalmente un'avventura nella più classica forma, senza dubbi contagi di altri generi, che racconta e fa pensare, ma soprattutto si lascia giocare a lungo. Gli enigmi, risolvibili quasi sempre con una logica non troppo astratta, terranno la materia grigia costantemente in funzione, senza comunque apparire impossibili, a patto però che si applichi spirito d'osservazione e un pizzico di intuizione. Lo sforzo per portare a termine il compito affidatoci da Mefisto sarà fortunatamente alleggerito da una grafica che svolge egregiamente il suo compito e da un sonoro come pochi. *Faust* è sicuramente un acquisto consigliato, soprattutto per quelli che vogliono vivere qualche momento delle festività natalizie in una atmosfera alquanto 'insolita'. Ricordarsi di aggiungere un punto al voto se ci si può procurare la patch e se qualche illogicità non spaventa.

80

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

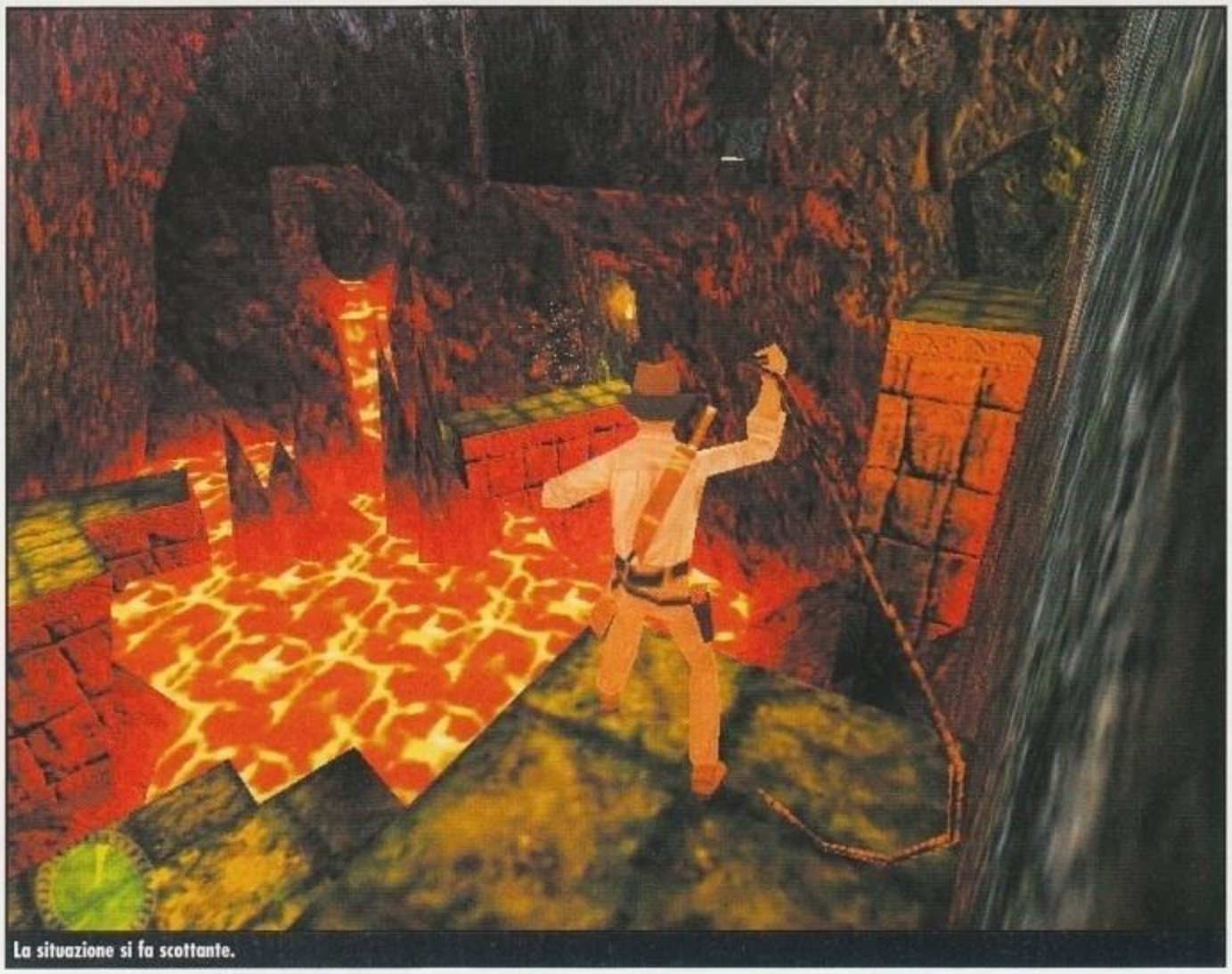
http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES E LA MACCHINA INFERNALE

La LucasArts ha deciso di riprendersi ciò che le spetta di diritto. Se l'avventura ha un nome deve essere Indiana Jones!

INFO
Genere: Action Adventure
Casa: LucasArts
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O. Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

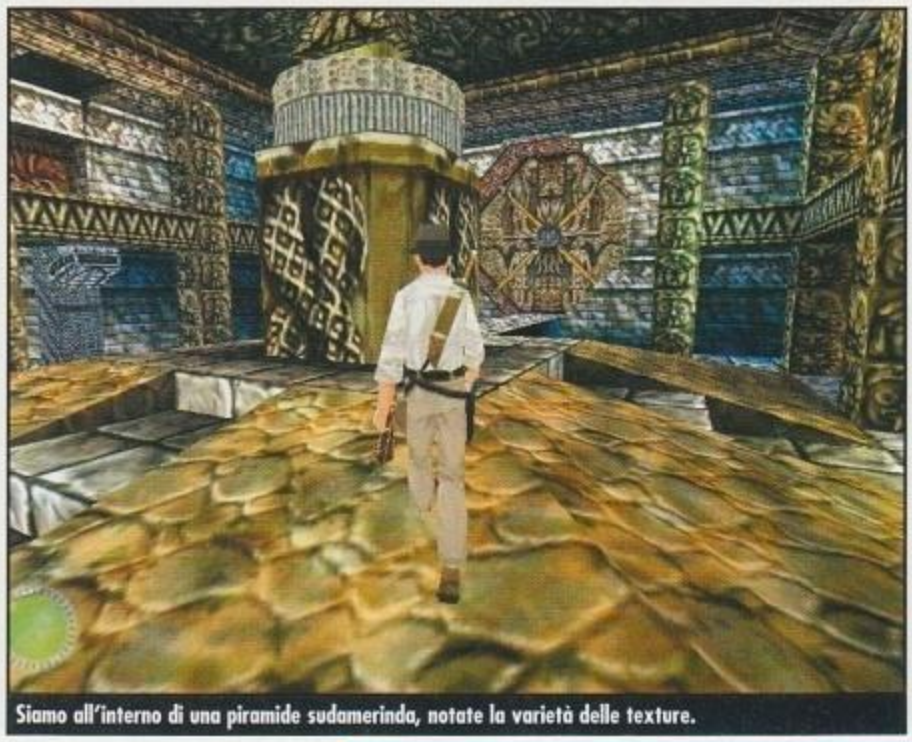
SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: PII 233
RAM: 64 Mb
Grafica: Scheda acceleratrice 3D
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 50 Mb


La situazione si fa scottante.

Diciamoci la verità, il successo di Lara Croft non è certo dovuto unicamente alle sue curve più o meno pronunciate. La creazione del suo personaggio deve senza ombra di dubbio molto all'archeologo più famoso del cinema: il leggendario e ironico Indiana Jones. Curiosamente, il noto avventuriero si ritrova ora nell'imbarazzante situazione di dover rincorrere o quantomeno di arrivare secondo (anche se sarebbe il caso di dire quinto), rispetto all'eroina di casa Core, che da ormai quattro anni si presenta puntuale sui nostri monitor. In realtà, di giochi aventi per protagonista Indiana Jones ne sono usciti molti in passato ma, escludendo le divertenti ma futili *Desktop Adventures*, è dai tempi del fantastico *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis* che non se ne avevano tracce. Bisogna dire che questo nuovo titolo ricalca "pesantemente" le orme lasciate dalla sua rivale al femminile, si tratta infatti di un gioco che trae spunto da *Tomb Raider* in più di una cosa, anzi, quasi in tutto.
Le notizie che sono a mano a mano giunte in redazione in questi anni ci preoccupavano non poco. Ciò che avevamo visto fino ad ora, ci aveva non solo insospettito di plagio, ma anche pesantemente fatto pensare che ne sarebbe uscito fuori un titolo imbarazzante per una casa come la LucasArts, una delle poche a non aver quasi mai commesso passi falsi in campo informatico; senza considerare l'onta di vedere il Dottor. Jones protagonista di un gioco mediocre.
Dopo questo preambolo è meglio mettere subito in chiaro le cose per tranquillizzarvi: *Indiana Jones e la Macchina Infernale* ci ha piacevolmente sorpreso in più di un aspetto, ma andiamo con ordine…

QUANDO LA SCENGGIATURA NON E' UN OPTIONAL

Ciò che subito affascina di questo titolo è di sicuro la storia che gli fa da sfondo. Il gioco è ambientato nel 1947, in epoca successiva rispetto ai film e alle avventure precedenti. La guerra fredda, mista agli studi e alle ricerche sulle nuove armi condotte dai Russi, tengono gli americani con il fiato sospeso. Indiana, provato dal conflitto mondiale da poco concluso, sta svolgendo degli scavi nell'America sud occidentale, sicuramente meno impegnativi delle rocambolesche avventure che lo hanno avuto come protagonista in precedenza.


Siamo all'interno di una piramide sudamerinda, notate la varietà delle texture.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccoci davanti alla Jeep, per liberarsi del felino non c'è bisogno di ucciderlo, basta sparare in aria per farlo fuggire.

L'unica arma che si può utilizzare in acqua è il machete, ottimo anche per farsi strada tra le frasche e le ragnatele troppo spesse.

Essendo però un uomo d'azione, questa vita di routine non fa per lui. L'occasione giusta arriva a bordo di un elicottero e porta il nome della sua vecchia fiamma: Sophia Hapgood. La rossa impetuosa è ormai divenuta un'agente della neonata CIA, e ha una proposta che Indy non può rifiutare.

I russi stanno facendo delle ricerche e degli scavi in Iraq, in una *ziggurat* che la leggenda identifica con la torre di Babele. Al suo interno, pare che ci sia custodita parte di un'arma mitologica che può scatenare nientemeno che la potenza degli dei babilonesi. La corsa agli armamenti impone di fare qualcosa, e chi meglio di Indiana Jones è in grado di contrastare i piani sovietici impossessandosi di questi manufatti?

Ha così inizio una storia che vi vedrà vagare per i quattro angoli del globo alla ricerca di tutti i componenti di questa pericolosa arma. Come però il cinema ci insegna, non basta un buon soggetto per raccontare una bella storia; una sceneggiatura scritta male può rovinare il miglior soggetto del mondo. In questo campo la LucasArts eccelle e anche qui non è da meno. I dialoghi tra i vari personaggi del gioco, sono scritti talmente bene da far rimpiangere il fatto che non ne sia stato tratto un film invece che un videogioco.

La trama si sviluppa poco a poco ma rimanendo sempre interessante, e i personaggi secondari risultano vividi nonostante la loro scarsa presenza in scena. Per fare un esempio, l'avversario russo di Indy, il Dr. Gennai Volodnikov, porta avanti i suoi scavi nonostante le pressioni del partito che temono le eventuali implicazioni a livello ideologico di un'arma "Divina". Questa cura nell'ideazione dei personaggi potrebbe sembrare inutile ai fini di un gioco del genere, ma in realtà è essenziale per coinvolgere il giocatore.

Naturalmente tutto questo è accompagnato da un Indiana Jones più in forma che mai: è stupefacente vedere come pronunci sempre delle battute credibili che rispecchiano fedelmente il personaggio cinematografico facendo sorridere più di una volta. Tutto ciò è anche merito di una scelta della C.T.O. che definire azzeccata è dir poco: la versione italiana del gioco si avvale infatti della voce di Michele Gammino, il doppiatore italiano dell'Indy di celluloide. La versione americana naturalmente non si è potuta permettere il lusso di scritturare Harrison Ford e il risultato è per noi fantastico.

MA IL GIOCO COM'E'?

Il sistema di gioco ricalca fedelmente ciò che ci ha proposto *Tomb Raider*, con qualche eccezione. Il sistema di controllo è molto simile: Indiana può correre, saltare, arrampicarsi appendersi, accucciarsi, spostare casse e via di seguito. Prerogativa dell'archeologo è però la frusta che può essere usata in appositi punti a mo' di liana o per arrampicarsi, ed è anche ottima per disarmare i nemici. Comodissima l'opzione che ci impedisce di cadere dai baratri se stiamo solo camminando, e il non dover tenuto premuto alcun tasto quando si rimane aggrappati alle sporgenze evita più di una volta di morire per una svista. Le armi, oltre alla fida revolver, vanno dalla pistola automatica 9mm alla Maser M1912 tedesca. Shalendo di calibro ci sono un fucile d'assalto, uno a pompa e la mitragliatrice, mentre nel reparto esplosivi si può usufruire delle granate, di un bazooka e degli zaini esplosivi. Al contrario di *Tomb Raider* però, ogni arma risulta effettivamente più utile di altre in certe occasioni visto che a variare non è solo la loro potenza, ma anche la gittata e la precisione. Il fucile d'assalto è molto lento nella ricarica, ma è eccellente per ucci-

RITORNO AL PASSATO

Questo screenshot vi ricorda qualcosa ? Siate pronti a rivivere molte emozioni in questo livello gustosissimo.

Ogni livello contiene dieci segreti, rappresentati da idoli e lingotti vari. Ogni segreto ha un valore in denaro e alla fine di ogni livello è possibile acquistare con i soldi guadagnati munizioni, erbe medicinali, kit di pronto soccorso e così via. Se però risparmierete pian piano i soldi, potrete acquistare alla non modica cifra di 2500$ una mappa che vi darà accesso al livello segreto del gioco. Quest'ultimo si chiama Ritorno in Perù ed è assolutamente impedibile per quelli di voi che conoscono a memoria il primo film. Vi ritroverete nuovamente in un luogo che anni prima vi era quasi costato la vita; il bello è vedere come sia stato ricostruito fedelmente. Farcito poi com'è di citazioni ghiotte non potrà che mandare in sollucchero il cinefilo che è in voi.

LA CLASSE NON E' ACQUA

Le schermate di caricamento tra un livello e l'altro sono una vera delizia.

Alla faccia del rispetto per l'archeologia! Guardate come Indy ha imbrattato questi muri!

Ciò che veramente affascina e cattura di questo gioco, è la classe e le chicche che la LucasArts ha inserito al suo interno. I caricamenti tra un livello è l'altro sono rappresentati da delle mappe in cui si vede il classico tragitto rosso, tipico della serie cinematografica (in una di queste è persino citata El Midollo...). Volendo Indy può fare anche uso di un gessetto, per tracciare dei segni sui muri da usare come punti di riferimento. La cosa bella è che ogni volta disegnerà qualcosa di diverso: una sua caricatura, un simbolo di "vietato ai serpenti", un cuore con il suo nome e quello di Sophia, il logo della LucasArts, la scritta Indy was here, R2-D2 e così via. Imperdibili anche le animazioni che lo vedono spesso atteggiarsi nelle sue pose tipiche, magari aggiustandosi il cappello in testa. L'unica nota negativa, in un mare di finezze, va assegnata all'interfaccia di salvataggio e a quella del mercato tra un livello e l'altro, che utilizzano sciattamente l'interfaccia tipica di WBindows.

L'accendino è utile per illuminare le zone più buie e per accendere eventuali torce.

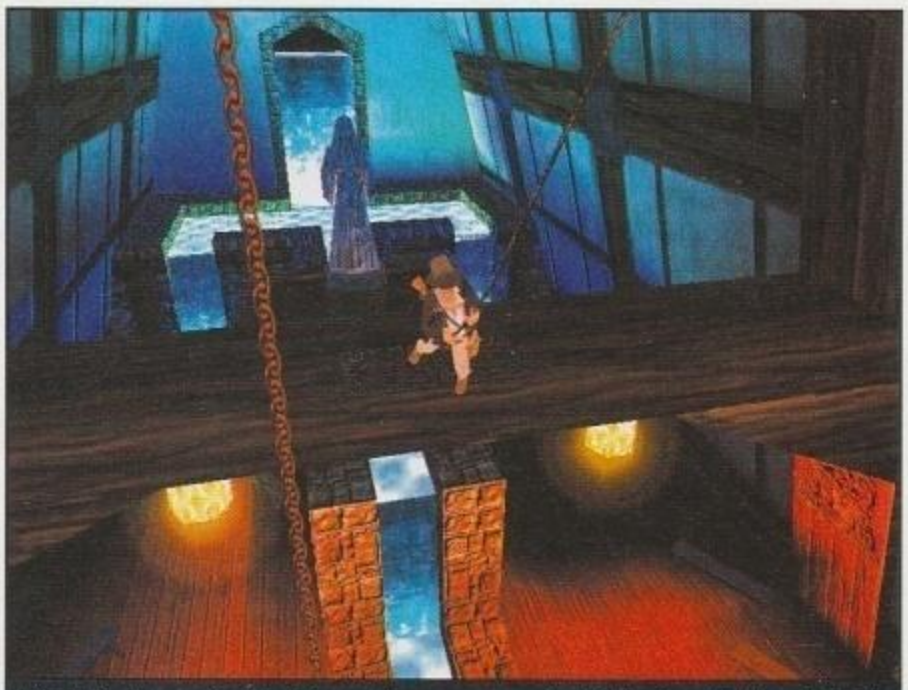
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA CORTURA E' IMPORTANTE

Una tipica imbarcazione funeraria delle isole dei mari del Sud: è ora di salpare le ancore per la terra dei morti, magari c'è Manny in attesa.

La cura riposta dalla LucasArts per rendere credibili le varie ambientazioni è degna di nota. Le texture che ricoprono i livelli e le varie strutture architettoniche sono sempre culturalmente esatte, e decisamente varie. E' apprezzabile notare come in Tibet il monastero sia decorato da figurazioni tipiche di quella cultura e come nei mari del sud, sia possibile imbattersi in postazioni militari giapponesi abbandonate con tanto di Zero. Magari lì vicino ci sono poi i templi dai tipici tetti a spiovente in paglia con all'interno colonne di legno dipinte e decorate secondo le usanze locali.
E' possibile notare persino delle texture che si ispirano alle tavolette "Rongo Rongo" dell'Isola di Pasqua. Un aspetto questo da non sottovalutare, visto che Indy è un archeologo di chiara fama che potrebbe storcere il naso davanti ad eventuali leggerezze storiche.


La frusta in azione: ogni volta che la userete con successo sentirete il classico motivetto musicale del film. Impedibile.

dere i nemici da lontano. La differenza nella portata di tiro delle armi rende gli scontri decisamente più tattici rispetto al titolo della Eidos, vista anche la struttura dei livelli che permette spesso di aggirare i nemici o di eliminarli colpendo magari unicamente dei fusti di carburante lì vicino. Bisogna inoltre dire che gli scontri a fuoco sono ben dosati, fornendo un simpatico diversivo rispetto alla fase esplorativa e di risoluzione degli enigmi e non viceversa.
Parlando degli enigmi non si può che apprezzare il lavoro svolto dalla casa di George Lucas. Il gioco non si limita alla solita sfilata di pulsanti chiavi e leve; spesso bisogna spremersi le meningi in enigmi comunque funzionali e ben ideati.

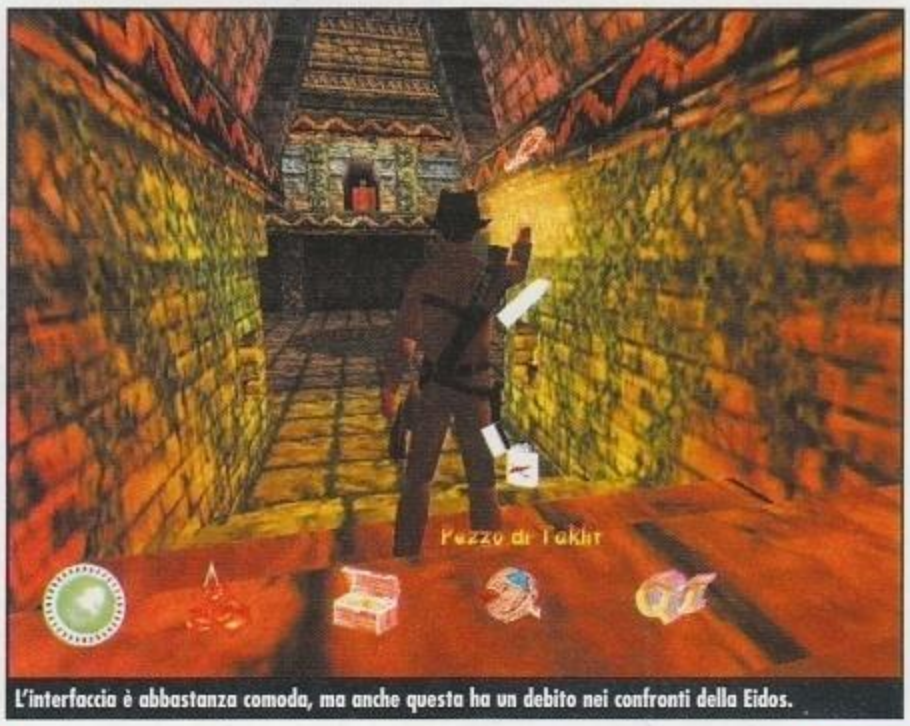
Fiore all'occhiello di questo titolo sono però i livelli: non solo le ambientazioni sono molto varie, ma è proprio la loro struttura a essere eccellente, sono progettati sapientemente non risultando né dispersivi, né brevi. Il loro design è dei migliori visti in questo genere di giochi, risultano, infatti, credibili come strutture "reali" e non sono il solito ammasso di stanze collegate più o meno bene tra loro. Tutto ciò riporta alla mente *Jedi Knight* che non si avvaleva forse di un motore grafico all'avanguardia, ma che aveva dei livelli progettati con una cura estrema. Non c'è certo bisogno di dire come questo aumenti l'atmosfera del gioco, rendendolo appassionante e stimolando sempre il giocatore a continuare, per non parlare del livello segreto (vedi box Ritorno al Passato) che è una vera chicca. Per smorzare l'azione, sono presenti alcuni livelli che vi vedranno a bordo di un canotto gonfiabile lungo le rapide, alla guida di una jeep o su di un carrello da miniera.

ETICA O ESTETICA?

Unica nota che lascia leggermente l'amaro in bocca è forse imputabile al motore grafico che non riesce ad essere al passo coi tempi, risultando visivamente un po' datato. I poligoni mossi non sono moltissimi e alcuni nemici risultano quasi esilaranti (come gli squali per esempio) nella loro mancanza di grazia. A tutto ciò, riescono comunque a porre rimedio in maniera egregia le texture e le ambientazioni credibili e ricche di fascino. Ciò che potrebbe allontanarvi da questo titolo è la sua somiglianza con il concorrente di casa Eidos: se siete stufi del genere, rischiate di apprezzarlo poco. Sarà per la trama, sarà per il personaggio carismatico, sarà per la cura nei dettagli, sarà per la bellezza dei livelli, sarà per la filosofia del gioco che lo avvicina un minimo di più ad un'avventura, sarà quel che sarà, ma in redazione Indy ha conquistato molti dei cuori che prima appartenevano a Lara, e anche alcuni di quelli che della signorina Croft non volevano più sentir parlare…

Ugo Laviano

Questa curiosa torre dell'orologio tibetana ci darà del filo da torcere.



L'interfaccia è abbastanza comoda, ma anche questa ha un debito nei confronti della Eidos.

PC ZETA COMMENTO

Una sorpresa piacevolissima. Non c'è modo migliore per descrivere questo gioco. Chi ama il genere non dovrebbe lasciarselo sfuggire, per la cura nei dettagli e per il ritorno di un Indy dato quasi per spacciato che si presenta invece come protagonista di un gioco dal forte sapore cinematografico. La carrozzeria forse non è all'avanguardia ma il cuore che batte al suo interno è di gran classe.
Certo, se il genere vi ha stufato il discorso potrebbe cambiare, ma questa potrebbe essere l'occasione giusta per ricredersi.

90

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATLANTIS II

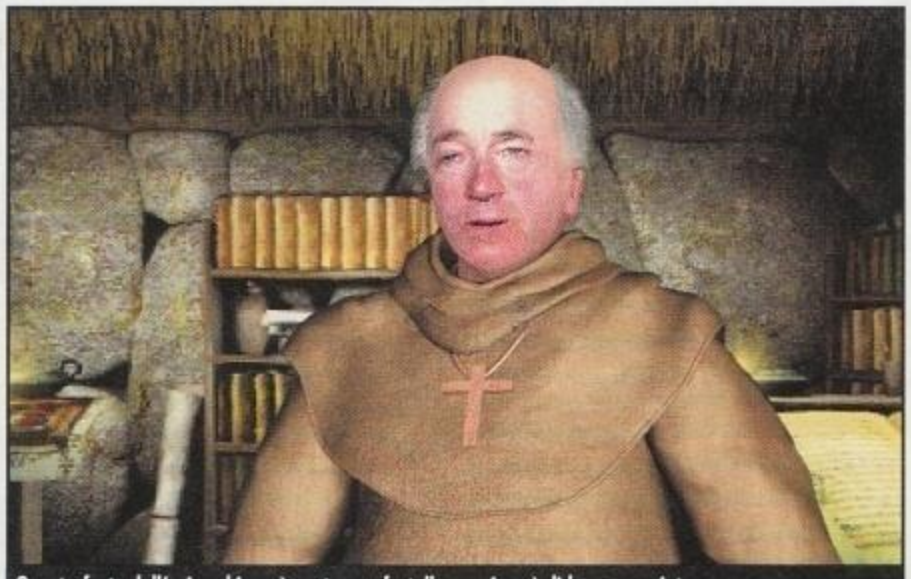
La Cryo si ostina a sminuire il lavoro dei suoi grafici in questa ennesima avventura...

INFO

Genere: Avventura Grafica
Casa: Cryo
Sviluppatore: Interno
Distributore: C.T.O. Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233
RAM: 64 Mb
Grafica: Scheda Video con 4MB
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 70 MB


Questo frate dall'aria rubizza è nostro confratello ma ci sarà di ben poco aiuto.

La casa d'oltralpe è ormai famosa per le avventure grafiche che confeziona, spesso accompagnate da una grafica di prim'ordine; se il recente Ring ci aveva lasciato perplessi, nonostante le piacevoli invenzioni visive e le stupende musiche Wagneriane (beh il merito non va certo alla Cryo...), quest'ennesima avventura ci lascia unicamente l'amaro in bocca.
Il gioco è naturalmente il seguito di *Atlantis* e vi ritroverete a vestire i panni del tibetano Ten uno dei discendenti di Seth, protagonista del primo episodio. Vostro compito sarà quello di riportare armonia nell'universo spostandovi attraverso vari piani astrali che vi faranno viaggiare nel tempo, vi ritroverete quindi in Amazzonia, nel Medioevo celtico, nella Cina imperiale e così via, il tutto è molto mistico e poco tecnologico riuscendo a donare al gioco una certa atmosfera che purtroppo tende però a perdersi per strada. E' un peccato vedere come dei designer grafici abili e ricchi di idee come quelli della Cryo si ritrovino impelagati da un gioco con un engine mal programmato che vanifica il loro lavoro e al servizio di una trama il cui filo logico si va perdendo nei meandri della preproduzione.
Atlantis II si avvale, infatti, di un engine grafico dal pomposo nome di Omni3D, in realtà di 3D ci sono solo i personaggi visto che le varie locazioni sono visualizzate tramite una specie di Quick Time VR, ovvero immagini bidimensionali (molto sgranate, scordatevi *Riven*) che avvolgono il giocatore a 360°. Naturalmente in ambienti del genere ci si muove solo ciccando verso altre locazioni, accompagnati da animazioni che simulano lo spostamento. Altro fregio del gioco e la sincronizzazione labiale del parlato che lascia però il tempo che trova. Le musiche sono forse la parte meno malvagia, risultano piacevoli, ma essendo sempre le stesse snervano dopo poche ore di gioco.
L'interfaccia è minimalistica: il puntatore cambia di forma in caso dobbiate spostarvi verso un'altra locazione, parlare con un personaggio o interagire con un oggetto e premendo il tasto destro si attiva lo scarno inventario, fine!
In realtà un motore grafico non eccellente e un'interfaccia essenziale non sono di per se deleteri per un'avventura, i problemi veri sono, infatti, altri. *Atlantis II* manca di una vera struttura narrativa: questo suo infrangersi in tante epoche e altrettanti personaggi non riesce a coinvolgere e ci si ritrova spesso spaesati, senza saper bene cosa dover fare. Gli enigmi sono poi tarati in maniera curiosa: si va dalla semplice e noiosa ricerca di oggetti sparsi per le locazioni, al risolvere puzzle misti a gioco del 15 decisamente snervanti. Alcuni poi sono assolutamente slegati alla trama, risultando fuori luogo e poco comprensibili.
Il gioco diventa spesso frustrante e alcuni avvenimenti fanno pensare a bug di programmazione visto che ci si ritrova bloccati senza ragione apparente, magari costretti a dover risolvere nuovamente un puzzle già completato in precedenza.
Oltretutto è quasi scandaloso il modo in cui la Cryo si sia fossilizzata in questo genere, sfruttando sempre lo stesso motore o ritoccandolo appena: nessuno si aspetta rivoluzioni, ma la staticità dei prodotti di questa casa ha un qualcosa di moralmente granitico. Peccato che designer grafici così talentuosi siano costretti a esprimersi solo con giochi del genere: sarebbe estremamente interessante vederli al servizio di un progetto magari più ambizioso dal punto di vista strutturale, o quantomeno realizzato meglio...

Ugo Laviano

Siamo in Cina nei panni del Dottor Wei, i personaggi sono ben realizzati, altrettanto non si può dire degli sfondi: CUBORAMA!

La sacerdotessa ha voglia di Chulel e noi glielo forniremo!

PCZETA COMMENTO

Quest'ennesima avventura della Cryo non convince. La trama è raccontata male e sminuzzata dalle troppe ambientazioni, gli enigmi sono spesso poco comprensibili o banali, il tanto strombazzato Omni3D riesce solo a castrare la bravura dei grafici della Cryo ed è imbarazzante vedere come la casa francese non si sia stancata di sfruttare sempre lo stesso progetto. Chi ha adorato il primo capitolo potrebbe apprezzarlo, gli altri si rivolgano a *Gabriel Knight 3*, a *Riven* o al mitico e incompreso *Grim Fandango*.

61

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CLOSE COMBAT 4

Alla quarta puntata del più giocato titolo tattico sulla Seconda Guerra Mondiale la Atomic cambia editore, ma ben poco altro...

INFO
Genere: Strategia
Casa: SSI/Mindscape
Sviluppatore: Atomic Games
Distributore: Leader Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 233 MHz
RAM: 32 Mb
Grafica: DirectX
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 00 MB

Corre voce che, dopo tre titoli nella serie di *Close Combat*, la Microsoft abbia deciso di passare la mano perché secondo i suoi standard il wargame tattico dell'Atomic non vendeva a sufficienza. Essendo le ultime cifre di vendita pubblicate per *CC3* intorno alle 120.000 copie ci sarebbe da stupirsi, se non fosse per il confronto con le 1.500.000 di giochi come *Age of Kings*. I livelli raggiunti dalla Atomic erano comunque elevatissimi se confrontati con quelli degli altri titoli della propria categoria, e così è stata la SSI a raccogliere la palla lasciata dalla MS. Il risultato è un mix di vecchio e nuovo, con l'enfasi, però, purtroppo più sul primo concetto. *CC4* abbandona la vastità delle steppe russe per tornare a concentrarsi su un unico teatro di battaglia: questa volta la Controffensiva delle Ardenne, in coincidenza con il 55° anniversario della stessa. In due parole, si tratta di una simulazione in tempo reale di combattimenti di mezzi e fanteria a livello di singolo mezzo/singolo uomo (i secondi raggruppati in "squadre"). I giocatori inviano ordini alle unità sotto il loro comando selezionandoli da un menù apposito (muovi, spara, avanza con cautela, fai fumo...) e quindi indicando sulla mappa dove devono essere eseguiti. Il punto di forza della serie è il realistico modello psicologico dei singoli soldatini, che possono demoralizzarsi, cadere in preda al panico, fuggire o assaltare selvaggiamente senza cautela – il tutto, nelle situazioni più estreme, al di fuori del controllo del giocatore, come i veterani della serie conoscono bene! La prima cosa che si nota, facendo partire il nuovo gioco, è l'introduzione di una "modalità strategica" che, finalmente, non si limita più a collegare linearmente vari scenari. I giocatori muovono icone rappresentanti "gruppi di battaglia" su una mappa strategica delle Ardenne, e decidono dove e come attaccare nei settori controllati dal nemico. Sono previste regole per i rifornimenti, i rimpiazzi e perfino per limitati lanci di paracadutisti, mentre non manca un modello (non predeterminato) delle condizioni meteorologiche. La modalità campagna è, nelle parole dell'Atomic, "dinamica", ma non manca di qualche limite. In particolare, è impossibile coordinare in un unico scontro l'attacco di due o più "gruppi di battaglia" contro una certa area, e ogni attacco deve essere così giocato separatamente.
Sul fronte tattico vero e proprio, la Atomic non ha ignorato il diluvio di suggerimenti (e lamentele) giunto sulla scia di *CC3*. Tra le seconde, la principale era la risibile importanza della fanteria sulle steppe russe. Laddove la serie era iniziata come un simulatore di scontri di fanteria con veicoli di supporto, in *CC3* si poteva dire che ormai i padroni del campo di battaglia erano i veicoli, con i fanti in giro a raccogliere punticini (con la possibile eccezione di Stalingrado). Ora la fanteria, complice anche il buon numero di armi anticarro disponibili e alcune correzioni nel bilanciamento del gioco, è felicemente tornata ad avere la propria importanza sul campo di battaglia, con conseguente incremento dello spessore dello stesso e della varietà delle tattiche. E, parlando di tattiche, siamo felici di dire che l'AI è finalmente *molto* migliorata, e ora impiega con successo manovre di aggiramento e di ritirata controllata – un grosso passo avanti rispetto alla prevedibilità di *CC3*.
Il programma, come accade purtroppo con la maggior parte dei titoli Atomic, è purtroppo infarcito di bug, in particolare segnalata la consueta penosità delle *routine* di *pathfinding*, con carri armati che incespicano gli uni sugli altri, non sanno trovare la strada in mezzo a un piccolo gruppo di case ecc.... (inaccettabile, considerando che è da *CC1* che questa piaga ci perseguita). Un altro bug che abbiamo rivelato, sempre a favore dei tedeschi, è l'apparente inesauribile riserva di carri *Panther* a disposizione del Gruppo da Battaglia *Peiper* (la punta di diamante dell'offensiva), il quale sembra in grado di rimpiazzare i suoi mezzi d'elite con una facilità che purtroppo (purtroppo per Peiper!) sul campo di battaglia vero avrebbe avuto del miracolistico. La Atomic è comunque già al lavoro su una *patch* che dovrebbe risolvere sia questi sia alcuni piccoli altri problemi di realismo. Malgrado queste osservazioni, *CC4* resta un buon gioco – sempre che siate consapevoli di cosa aspettarvi. Tra poco però avremo con noi il promettentissimo *Combat Mission* della Battlefront.Com, mentre perfino Norm Koger di *Operational Art of War* sembra essere al lavoro su un gioco tattico a livello di singolo uomo / piccole unità. Così, se non saprà rinnovarsi radicalmente, la serie dell'Atomic rischierà di girare la boa del millennio coma una di quelle attrici con molta gloria sulle spalle, ma ormai vetuste...

Vincenzo Beretta

Il *Bootcamp* è una serie di missioni di addestramento che insegnano al giocatore i concetti fondamentali del gioco. Non essendo questi cambiati dai precedenti titoli della serie, se siete veterani potete tranquillamente saltarlo.

Elementi della *Panzer Lher* attaccano il quartier generale della 101ma Aviotrasportata a Bastogne, sotto un violento bombardamento di artiglieria.

La mappa strategica all'inizio della campagna, con il *Kampfgruppe Peiper* in evidenza. Gli obiettivi strategici includono città, nodi stradali e i preziosi depositi di carburante.

PCZETA COMMENTO

L'introduzione di una modalità strategica nella serie di *CC* è interessante ma, a nostro avviso, avrebbe dovuto avvenire almeno un titolo fa, permettendo così a questa quarta puntata di svilupparsi e distinguersi ulteriormente. Così appare poco più di un "contentino" per chi, lanciando il nuovo gioco, si trova di fronte essenzialmente a a *CC2 & 3* senza sostanziali miglioramenti. Malgrado queste osservazioni, occorre non dimenticare come il nucleo di *Close Combat* sia sempre il miglior modello tattico mai visto sul mercato. Se la Atomic riuscirà a mantenere integro questo patrimonio e a elevarlo agli standard richiesti dal nuovo Millennio allora potrà facilmente tornare nell'Olimpo delle grandi del settore!

75

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

12 O'CLOCK HIGH BOMBING THE REICH

Dopo *Battle of Britain*, il geniaccio dei wargame per computer Gary Grisby ci riprova con un titolo *monstre* che avrebbe reso insonni le notti perfino di Hermann Goering – quelle in cui la *RAF* non bombardava, si intende...

INFO

Genere: Strategia
Casa: Talonsoft
Sviluppatore: Interno
Distributore: CDVerte Tel. 0331-226900
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 233 MHz
RAM: 32 Mb
Grafica: DirectX
CD-ROM: 8x
Spazio su HD: 300 MB

Bombing the Reich (o *BtR*), del veterano Gary Grisby, è la versione anno 2000 del lontano ma mai dimenticato *U.S.A.A.F* della SSI, ovvero un wargame strategico dall'incredibile livello di dettaglio che pone il giocatore al comando non solo delle flotte aeree contrapposte di Germania e Alleati, ma anche del coordinamento delle difese antiaeree, di una rudimentale campagna terrestre e dei minimi dettagli della produzione industriale bellica. Con turni "strategici" di un giorno, una risoluzione degli stessi in tempo reale che, negli scenari più grandi, può richiedere anche un'ora e un livello di dettaglio che arriva a seguire la condizione del singolo uomo e singolo aereo, *BtR* si può ben definire un wargame *monstre* – uno di quei titoli capaci di schiacciare con il loro peso un intero staff di militari professionisti, ma, al tempo stesso, di portare sui nostri PC una ricostruzione del periodo storico trattato del valore divulgativo di un'intera enciclopedia.

Il giocatore è posto nei panni del comandante di guerra aerea di uno dei due schieramenti in gioco (Alleati o Luftwaffe), e, nelle campagne principali, deve gestire l'intero teatro strategico europeo, dal Nordafrica alla Norvegia e dalla Turchia all'Inghilterra. Sono previsti inoltre scenari di più breve durata (Normandia, Campagna d'Italia) che utilizzano solo porzioni della mappa. Concettualmente il gioco in sé è molto semplice. I due giocatori, nella fase "preparatoria" del turno di gioco organizzano l'attività per la giornata. Gli alleati preparano missioni di bombardamento tattico e strategico, e assegnano le relative scorte, mentre i tedeschi muovono le unità terrestri (come i treni contraerei) e si occupano dell'"amministrazione" della loro flotta aerea. Terminata questa fase si entra nell'azione vera e propria, con il programma che si occupa di calcolare in tempo reale l'esecuzione delle missioni alleate e dei tentativi tedeschi di intercettarle. Mentre l'alleato a questo punto può praticamente rilassarsi e stare a guardare, sul tedesco cade il compito di reagire e coordinare le difese aeree dell'intero Reich contro le flotte di velivoli invasori. I fattori tenuti in considerazione dal programma sono numerosissimi, e arrivano a considerare, nel computo della produzione industriale, addirittura la natura delle parti di ricambio prodotte dalle varie fabbriche. Se vi trovate le industrie dell'Alfa Romeo di Milano rase al suolo, potrete così scordarvi di produrre parti di ricambio per i pochi aerei italiani rimasti nelle file dei Reich. Se dovessimo indicare il singolo più grave problema del gioco, senza dubbio punteremmo il dito verso l'interfaccia. Mentre l'esposizione dei dati del gioco avviene attraverso tabelle abbastanza chiare, non è possibile tenere più finestre aperte contemporaneamente. Durante la lunga fase di pianificazione del giocatore alleato è necessario dare ordini a formazioni di bombardieri, scorte e squadriglie d'appoggio secondarie. Tutti questi gruppi devono essere organizzati separatamente anche quando fanno parte della stessa missione, e per ognuno il giocatore deve preparare il relativo piano di volo aprendo e chiudendo le finestre necessarie. La procedura non è complicata, ma *molto* ripetitiva, e il risultato potrebbe essere una sindrome da tunnel carpiale da antologia – soprattutto nelle campagne più lunghe. E, parlando di lunghezza delle campagne, vale la pena di notare come la più lunga in assoluto (dall'agosto del 1943 alla fine della guerra) copra oltre 700 turni. Considerando che ogni turno richiede 1-2 ore per essere completato, viene il sospetto che Grisby la abbia inclusa più per "documentazione storica" che come reale offerta di gioco... sempre che non siate un ergastolano con l'hobby dei wargame e un computer nella vostra cella, naturalmente! La versione 1.00 del gioco presenta infine alcuni bug di natura non grave, comunque già corretti con la versione 1.02 reperibile sul sito della Talonsoft. Dovendo dare un giudizio a un titolo come *BtR* ci torna in mente cosa scrivevamo ben sette anni fa di *Pacific War* dello stesso Grisby, ovvero che tutto dipende da ciò che cercate. *BtR* è una simulazione storica che non fa alcun compromesso, nemmeno alla giocabilità. E' possibile demandare alcune decisioni al computer, è vero, ma il giocatore deve comunque controllare sempre tutto per avere la situazione sotto controllo, e ciò significa che *nessuno* delle decine di fattori che compongono il gioco è secondario. Se avete realmente un interesse profondo per questo periodo storico, allora in giro non troverete *nulla* di meglio. Ma se quello che cercate è fondamentalmente un "gioco", per quanto accurato, allora perfino il già complesso *The Operational Art of War* farà di più al caso vostro.

Vincenzo Beretta

La regione della Normandia nel 1944, sgombra da nubi. Le condizioni meteorologiche sono uno dei fattori più importanti per la pianificazione delle missioni. In basso, una formazione corazzata tedesca, obiettivo degli alleati.

PC ZETA COMMENTO

***Bombing the Reich* ci ricorda un po' quei tizi che ricostruiscono il Titanic in scala 1:1 con gli zolfanelli usati: un programma così dettagliato e monumentale da lasciare a bocca aperta. D'altro canto tutto ciò ha un costo, e in *BtR* esso è la giocabilità immediata. *TOAW* è altrettanto ambizioso, e richiede tempo prima di essere apprezzato, ma alla fine il giocatore può trarre divertimento immediato dalle sue colorate pedine. *BtR* è più tecnico e intellettuale, ma, d'altro canto una piccola nicchia di appassionati che lo attendevano da tempo di sicuro esiste, come dimostrano i commenti che hanno accompagnato la sua uscita nella comunità virtuale dei wargamisti. Se siete tra di loro avrete già capito che non è il caso di farselo scappare!**

79

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THEME PARK WORLD

Uno dei giochi più originali di sempre torna sui nostri schermi rimesso a nuovo. Siete nuovamente pronti a vomitare l'anima sulle montagne russe?

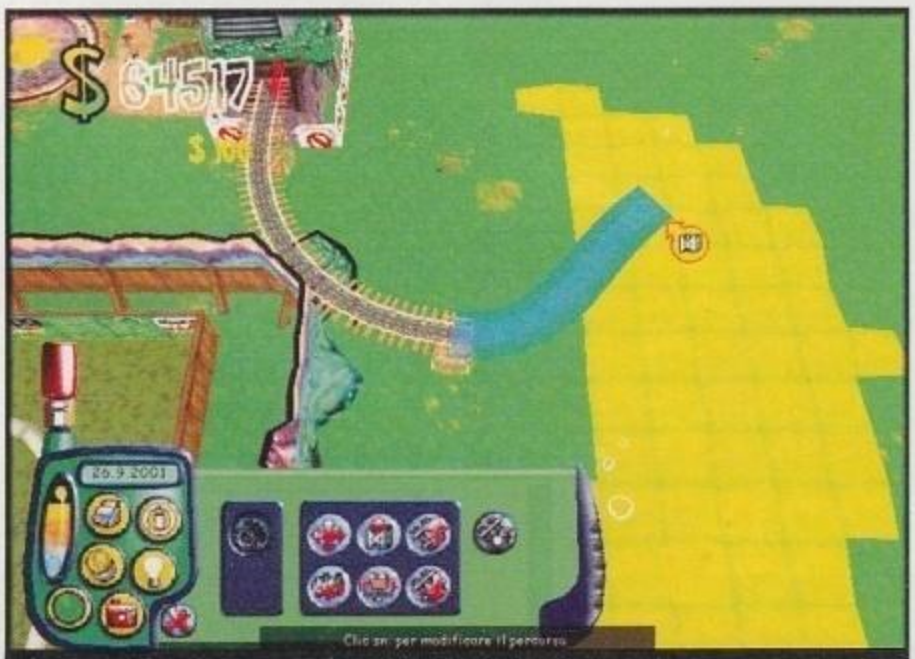
INFO
Genere: AGestionale
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Bullfrog
Distributore: C.T.O.
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema Operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300 o superiore
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda video con 8 Mb – Direct 3D
Sonoro: Scheda audio compatibile DirectX
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 300 MB

I miei ricercatori hanno "scoperto" il negozio di patatine. Geniali!

Era atteso da tanto tempo, e qualcuno aveva anche provato a farcelo dimenticare con un buon "clone" (*Rollercoaster Tycoon*), ma adesso che l'abbiamo tra le mani sarà difficile farcelo scappare! *Theme Park* è tornato, finalmente, ad allietarci con i suoi parchi a tema carichi di stravaganze. Per voi che non ne potete più di *Sim City* ma che imperterriti avete ancora voglia di costruire, e gestire, ma soprattutto di amministrare "orde" di bambini indisciplinati.

Chi non sapesse di cosa sto parlando, sappia che *Theme Park World* è il seguito dell'acclamato *Theme Park*, uno sconvolgente "gestionale" in cui siamo chiamati a costruire e portare avanti nientemeno che un parco giochi a tema. Come ogni buon seguito che si rispetti, le migliorie sono soprattutto sul versante grafico, anche se è forse proprio a causa di quest'ultime che molti di voi non potranno goderselo. Giusto per dire l'amara verità, questo *TPW* ha delle richieste hardware mica da poco, e non crediate quindi che siccome *Unreal* vi gira a 60 frame per secondo, allora *TPW* vi vada ugualmente bene! Nonostante il motore grafico "carino", ma nulla più, il suddetto giochino è capace, dopo appena una mezz'ora passata a metter su giostre, di trasformarsi in una allegra carrellata di diapositive. Francamente non so se le sue richieste si indirizzino più alla RAM, al processore o alla scheda video, ma di certo c'è una cosa: se non avete un computer aggiornatissimo preparatevi a soffrire; e sia ben chiaro, non vi sto sconsigliando di comprarlo, in quanto per il resto il gioco merita tutti i vostri sudati soldini. Il problema è che man mano che aumentano le dimensioni del parco, la mole di calcoli cui è deputata l'intelligenza artificiale inizia a diventare ingente, senza contare il progredire vertiginoso della grafica da mostrare a schermo, veramente ricca di animazioni e texture variopinte. Un impostazione 2D tradizionale non avrebbe, a mio parere, tolto più di tanto alla giocabilità, a grande vantaggio della godibilità effettiva del gioco.



Il momento "clou": la costruzione di una montagna russa.

Il parco dell'orrore è uno di quelli cui potete accedere da subito, ed è anche il più carino...

MAMMA, MI COMPRI UN PALLONCINO?

I filmati iniziali sono brevi ma, come si suol dire, "di effetto", dopodiché non vi resta che decidere se partire da un parco già iniziato, magari lasciando attivato il tutorial (cosa che consiglio caldamente ai novizi) o se iniziarne uno da zero, potendo scegliere tra i due "temi" disponibili all'inizio: la preistoria (un po' Flintstone, un po' Jurassic Park) e l'orrore (Hallowen e simili amenità). Per sbloccare e quindi accedere alla costruzione degli altri parchi dovrete conquistare alcune "chiavi d'oro", che a loro volta si ottengono accumulando "biglietti d'oro". Questi ultimi vi saranno dati con l'andare del gioco, man mano che riuscirete a riempire il vostro parco, allo stesso tempo rendendo felici i pargoli. L'umore dei poppanti è difatti il principale indicatore per capire quanto state andando bene. Purtroppo questi orridi mocciosi sono davvero difficili da accontentare, ma soprattutto faranno di tutto per rendervi la vita impossibile. Le buone regole per mandare avanti il parco sono infatti: predisporre una rete capillare di inservienti (in

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

special modo vicino ai bagni...), piazzare telecamere un po' ovunque per facilitare la sorveglianza, disporre intelligentemente gli animatori ad allietare i mocciosetti. Per il resto potete sbizzarrirvi nella disposizione delle attrazioni facendo comunque attenzione a non concentrare le più belle tutte in un punto, pena il tracollo economico delle altre.
A intervalli regolari è sempre buona norma piazzare anche i servizi igienici, i bar, i ristoranti e i negozi di regali. Noterete che bar e ristoranti sono ampiamente configurabili riguardo alla qualità e al prezzo dei prodotti venduti: se il bilancio è in ribasso è possibile vendere porcherie e farsele pagare a peso d'oro, ma alla lunga l'umore dei bambini ne risentirà inevitabilmente. "Giocando" con queste variabili si possono però fare grandi affari; una regola che valeva anche nel vecchio *TP* è infatti quella di aumentare il sale nelle patatine e il prezzo delle bibite: non sarà moralmente corretto ma il risultato è comunque assicurato.

In basso a destra potete notare l'aiutante del gioco, sempre prodigo di consigli. Un consiglio: disattivatelo.

Il bruco-mela! Ah, quanti bei ricordi...

Dite che ho esagerato? Ma no, dai, le montagne russe DEVONO essere terrificanti, eh!

CONTROLLO TOTALE

Per controllare a colpo d'occhio se sta andando tutto bene, il gioco prevede una serie di segnali, a mo' di icone, che di tanto in tanto è possibile osservare sopra i visitatori: se le file per accedere alle giostre sono troppo lunghe, per esempio, noteremo delle icone specifiche, e così via. Un altro strumento di controllo sono le immancabili statistiche, per avere in un solo grafico l'andamento complessivo del parco. E' infine presente anche una mappa per scovare eventuali buchi nella copertura dei vari servizi, e chi ha giocato a *Sim City* sa quanto possono essere utili queste opzioni. Una caratteristica che ho particolarmente apprezzato è quella che permette di assegnare ad ogni dipendente una specifica area da controllare, in modo da razionalizzare il più possibile la disposizione dei servizi.

ODDIO, MI VIENE DA VOMITARE!

Il nuovo motore grafico ha permesso agli sviluppatori di inserire alcune caratteristiche veramente gustose: la prima, e probabilmente la più importante, è la possibilità di progettare e modificare le montagne russe a nostro completo piacimento. Basta decidere dove posizionare l'ingresso e poi, se si hanno soldi a sufficienza, piazzare i piloni dove meglio crediamo, fino a coprire anche aree molto grandi. Una volta deciso il percorso, si possono poi alzare, spostare e ruotare i piloni, inclinare le rotaie e inserire dei giri della morte, fino a trasformare la giostra in un vero e proprio incubo. Se avrete anche l'accortezza di aumentare per benino la velocità dei vagoni vi si presenterà uno spettacolo indimenticabile: bambini terrorizzati che vomitano ovunque! Sia ben chiaro, non è questo lo scopo del gioco, ma visto che è possibile farlo, perché no? Un'altra "chicca" consentita dal passaggio al 3D è la possibilità di provare ogni giostra del parco: inutile aggiungere che le più divertenti da provare sono proprio le montagne russe. Allo stesso modo è inoltre possibile creare e provare le piste dei go-kart.

Questo bambino sembra divertirsi un sacco, come noi del resto!

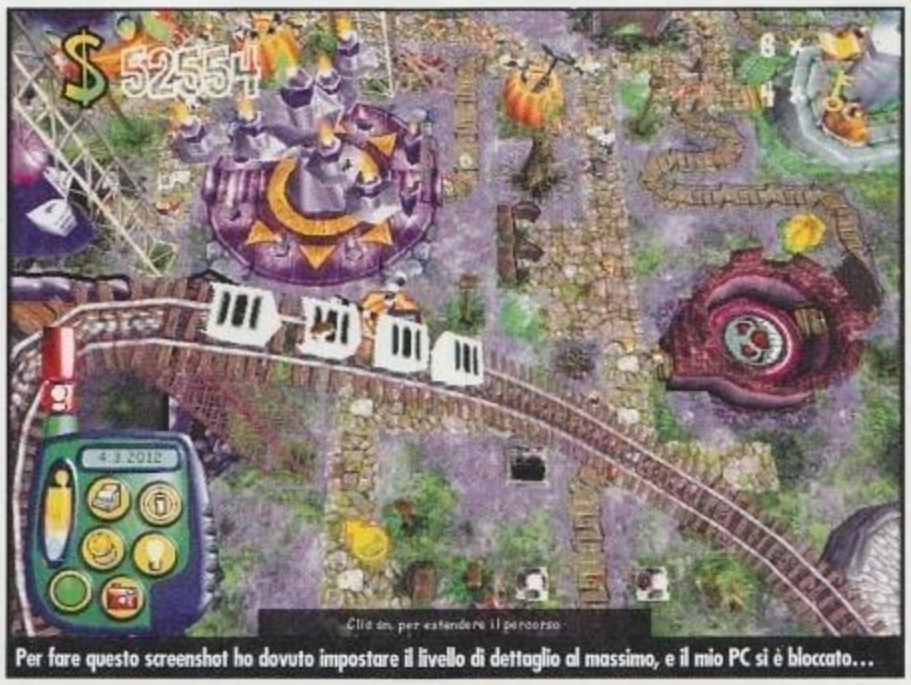
SCIENZIATI AL LAVORO...

Tra le tante voci di spesa in cui andranno a finire i nostri quattrini ce n'è una assolutamente essenziale, e che è conveniente sviluppare da subito: la ricerca. Per far ciò basta posizionare alcuni scienziati nei pressi delle attrazioni e dei negozi, e questi si spremeranno le meningi per trovare dei miglioramenti. Per quanto riguarda le giostre, questi si concretizzeranno in genere in un aumento di affidabilità, capienza e velocità; o, come nel caso delle piste per go-kart, in vere e proprie aggiunte. Pian piano gli scienziati scopriranno anche modelli completamente nuovi di attrazioni, nuovi negozi e nuovi abbellimenti per il nostro parco. Ovviamente tutto ciò ha un prezzo, ma è assolutamente indispensabile fornire ai visitatori stimoli nuovi, pena il diminuire degli ingressi e il conseguente fallimento. Restando sul versante finanziario, c'è da aggiungere che è anche possibile chiedere dei prestiti, ma il mio consiglio è comunque di evitare il più possibile questo genere di facilitazioni: un parco in buona salute non ha bisogno delle banche!

UN ULTIMO GIRO E POI TORNIAMO A CASA!

Vista la continua espandibilità del proprio parco, e la possibilità di aprirne contemporaneamente altri, la longevità di *TPW* è virtualmente infinita. Dico "virtualmente" perché, è chiaro, pur con tutta la varietà di cose da fare, il rischio di stufarsi è sempre dietro l'angolo. Chi gioca a questo tipo di videogames sa bene cosa vuol dire passare notti insonni davanti al monitor senza riuscire a scollarsi, ma sa anche che dopo un po' la ripetitività è dietro l'angolo. Alla Bullfrog non si sono però dati per vinti e hanno pensato di espandere il proprio gioco con una originale componente "online". Una volta finito il proprio parco è infatti possibile pubblicarlo su di un sito appositamente creato, sul quale la software house pensa di creare una vera e propria comunità di parchi a tema visitabili. Resta adesso da vedere la risposta dei giocatori, ma l'iniziativa è senza dubbio apprezzabile.

Sebastiano Pupillo



Per fare questo screenshot ho dovuto impostare il livello di dettaglio al massimo, e il mio PC si è bloccato...

PC ZETA COMMENTO

Come si suol dire: un gioco imperdibile per gli appassionati. Se si esclude l'esosità in termini di risorse hardware, abbiamo davanti un gestionale che farà la gioia di tutti i Sim-maniaci e non solo. Grafica e giocabilità alle stelle, comparto sonoro non da meno, longevità buona e possibilità di pubblicare il vostro parco giochi su internet: che volete di più? Un computer potente per gustarvelo? A quello dovrebbe averci pensato Babbo Natale...

89

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

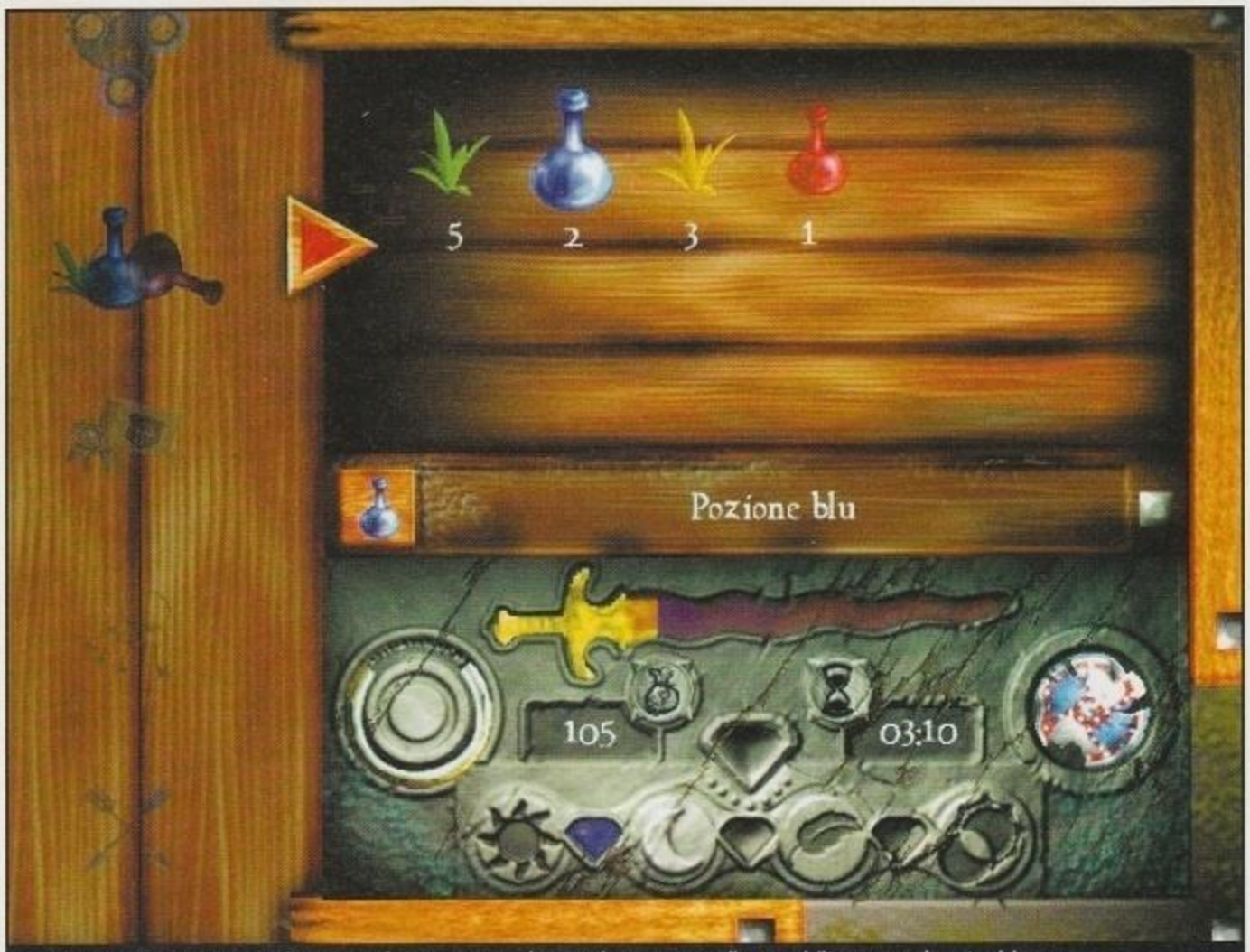
http://www.oldgamesitalia.net/

HYPE THE QUEST

La Ubi Soft ci accompagna in un viaggio epico attraverso il tempo e lo spazio, e ci riporta con la fantasia ai tempi della nostra infanzia.

INFO
Genere: action-adventure
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Interno
Distributore: 3D Planet
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 200 MMX
RAM: 32 Mb
Grafica: 3Dfx o Direct3D
Spazio su HD: da 118 a oltre 500 MB
Note: completamente in italiano



Una schermata dell'inventario, crediti e tempo di gioco sono visualizzati in basso assieme allo stato dell'armatura e la carica del mana.

I commercianti applicheranno tariffe diverse nelle epoche, io da vero risparmiatore acquisto solo nell'epoca piu antica.

Eccomi all'uscita della taverna.

Il drago Zatila ci sarà di aiuto per tutta l'avventura.

Ubi Soft è da sempre sinonimo di intrattenimento per tutta la famiglia. I platform (diciamolo pure, il loro genere preferito) sfornati dalla software house francese sono da sempre sinonimo di divertimento, a partire da un certo *Rayman* diventato presto un simbolo grazie ai milioni di copie vendute e convertite per quasi tutte le piattaforme esistenti.

Playmobil alcuni anni fa decise di affidare proprio alla casa transalpina la realizzazione di tre giochi che avessero come protagonisti i personaggi di plastica noti a molte generazioni di bambini.

Hype - The Time Quest è indubbiamente il titolo di punta della serie, e anche quello rivolto ad un target molto piu ampio. I primi due titoli, infatti (*"Alex crea la sua fattoria"* e *"Laura e il segreto del diamante"*) sono caratterizzati da un'impostazione a metà tra l'avventura e l'educational e rivolti principalmente a un pubblico di bambini.

Hype è invece un'avventura a tutto tondo, basata sul mondo creato negli anni dalla Playmobil, in cui tutti i personaggi e le locazioni sono aderenti quanto più possibile alle caratteristiche dei giochi di plastica realmente in vendita nei negozi.

Ovviamente i programmatori sono scesi a compromessi, come realizzare il movimento delle due gambe composte nella realtà da un unico pezzo fuso? Come piegare le braccia? In realtà come mostrato in una recente conferenza stampa un movimento corrispondente ai modelli reali sarebbe stato ridicolo e oltremodo goffo, ma le soluzioni adottate sono state sicuramente all'altezza.

Ma analizziamo questo *Hype*: si tratta di un gioco action-adventure, con moltissimi elementi platform e una lieve impostazione GDR.

L'antefatto alle peripezie del nostro eroe: ai tempi di Taskan IV, Hype è il migliore cavaliere del regno, pronto a sposare la sua amata e vivere nel rispetto del proprio popolo, ma l'arrivo di un misterioso cavaliere nero a cavallo di un drago rovina i suoi pacifici intenti: Hype è presto sconfitto, pietrificato e spedito nel remoto passato.

Qui inizia l'avventura: il mago Gogood trova la strana statua e dopo alcuni tentativi riesce a liberare lo sfortunato eroe che desideroso di vendetta vuole tornare in tutti i modi per sconfiggere il misterioso cavaliere nero.

Hype scopre ben presto d aver viaggiato nel tempo e di trovarsi nello stesso luogo, ma ai tempi del regno di Taskan I e con l'aiuto del mago dovrà cercare il metodo per viaggiare nel tempo.

Il gioco si svolge fondamentalmente in quattro epoche diverse; le ambientazioni del gioco nelle epoche sono in realtà le stesse, con alcune caratteristiche diverse; alcuni passaggi in più, alcune zone magari prima impraticabili, attività diverse negli stessi edifici.

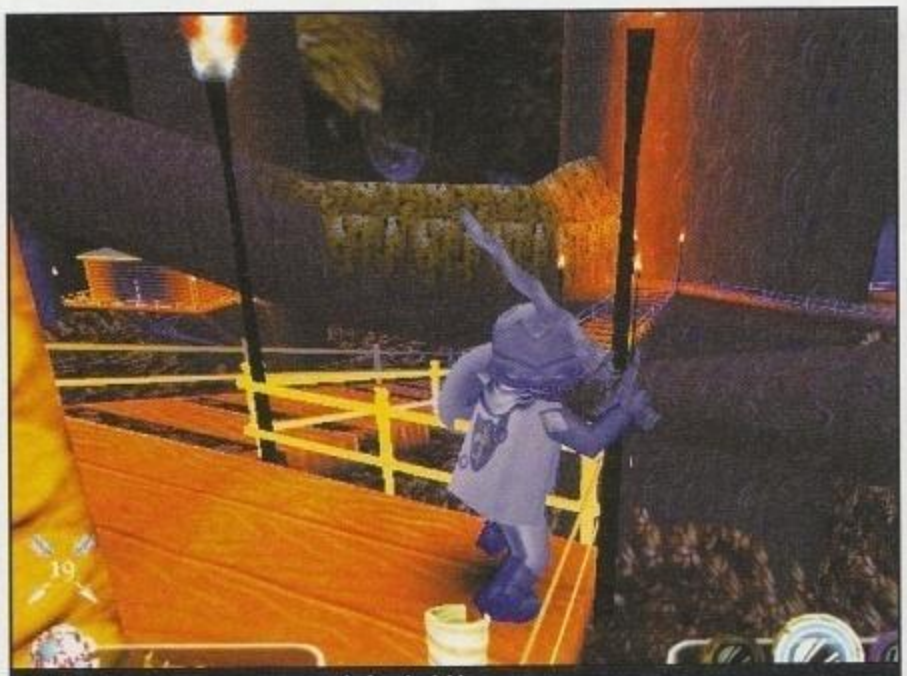
Tutto quanto è presente nel gioco è realizzato completamente in 3D, dalle case ai personaggi: solo i fondali e i limiti delle zone

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

boschive sono realizzati con una semplice texture applicata a una parete verticale.
Tutti gli ambienti sono ben caratterizzati, con un suono decisamente all'altezza e una grafica molto colorata e pulita: alcuni elementi di contorno, come colombi e farfalle rendono ancora più fiabesco l'ambiente.
Il gameplay è molto semplice e a parte i tasti per il movimento, serviranno una serie di tasti da assegnare alla corsa, al salto, all'attacco, all'uso delle magie e alla scelta delle armi: comunque nulla di particolarmente difficile per chi è avvezzo a districarsi tra 50-60 comandi da tastiera. È consigliabile l'uso di un joypad di qualunque tipo, meglio se con tasti programmabili. Hype dovrà peregrinare non poco, avanti e indietro per gli scenari, alla ricerca di questo o quel gioiello per viaggiare nel tempo; potrà difendersi e attaccare, con la fida spada che non abbandonerà davvero mai e con una balestra dotata di mirino di precisione.
Come in uso negli ultimi platform sarà possibile passare da una visuale da dietro ad una in prima persona (utilizzabile però solo per scagliare dardi): per ogni movimento o altra azione bisognerà affidarsi al sistema di telecamere piazzate sempre alle spalle del protagonista che diverrà trasparente nel caso si passi a ridosso dei muri.
Solo in rari casi le visuali sono affidate a telecamere fisse, per particolari motivi scenici o per caratteristiche proprie dell'ambiente, casi che pur se rari non sempre facilitano la vita del giocatore.
Oltre alle armi di default Hype potrà, con l'avanzare dell'avventura, avvalersi di magie via via più potenti, donategli dai vari maghi o trovate in posti particolari.
Il protagonista potrà dialogare, o meglio ascoltare visto che non parlerà per tutta l'avventura, con oltre 50 personaggi, ognuno dotato di personalità propria, doppiati in italiano in modo eccezionale, evidenziando un ottimo lavoro in fase di localizzazione.
I personaggi ci proporanno miniquest e alcuni giochi, come la divertente corsa tra le strade della cittadina per provare degli stivali dalle capacità straordinarie, che ci potranno fruttare diversi bonus.
Proprio riguardo agli "item" utilizzabili si potranno trovare armature potenziate, dardi più efficaci per la balestra, pozioni rigeneranti di vario tipo ed erbe per caricare le magie: oltre a trovare questi elementi al momento dell'eliminazione di un nemico si potranno acquistare grazie ai Plastik, unità monetaria locale, nell'apposito negozio.
Gli avversari che incontreremo saranno costituiti da un discreto numero di animali, come pipistrelli, lupi e cinghiali, molti uomini, armati di volta in volta con archi, coltelli e spade o addirittura personaggi come scheletri e spettri. I nemici non verranno uccisi, ma come deciso di comune accordo da Ubi Soft e Playmobil, saranno semplicemente storditi o smontati (per poi sparire in un secondo tempo).
Un capitolo a parte sarà quello che narra l'incontro di Hype con un drago, che aiuterà al pari del mago Gogood a risolvere l'intricata trama.
Esistono poi dei boss di fine livello, da sconfiggere grazie ai suggerimenti carpiti dai paesani dell'epoca, o semplicemente utilizzando un pò d'astuzia.
Le sezioni di combattimento si possono svolgere con le varie armi, ma indubbiamente la spada si rivelerà la migliore, sia per il fatto che non necessita di ricariche, sia per la sua versatilità e rapidità di fuoco.
La varietà di situazioni è molto ampia: sezioni di corsa, esplorazione, dialogo e combattimento si alternano in maniera ottimale, intervallate da alcuni enigmi, in realtà di facile soluzione, probabilmente studiati in modo da rendere accessibile il gioco anche ai più piccoli.
Il sistema di salvataggio è adeguatoe rende possibile salvare in ogni momento, a patto di trovarsi in prossimità degli scrittoi, sparsi un po' ovunque per il regno. La localizzazione degli scrittoi, varia di epoca in epoca a parte rari casi, ma è studiata in modo da poter salvare prima di ogni sezione particolarmente difficile o pericolosa, affinché il giocatore non si scoraggi in caso di ripetuti errori.
Talvolta sarà possibile rimanere bloccati, ma ripensando alle parole dei personaggi, o osservando attentamente l'ambiente o le magie a disposizione, una via d'uscita si potrà sempre trovare.
Unico neo è forse la gestione degli obiettivi: è pur vero che esiste una mappa per ogni epoca e che il luogo che dovremo raggiungere è segnato con una X lampeggiante sulla carta, ma sarebbe stato senz'altro auspicabile un piccolo diario che ci illustrasse il nostro attuale obiettivo, specie nel caso si lascino passare alcuni giorni tra una sessione di gioco e la successiva.
La longevità che si attesta su buoni livelli: se lo giocherete di corsa vi ci vorranno comunque alcuni giorni per finirlo. In caso di sessioni di gioco normali Hype potrebbe durarvi settimane.

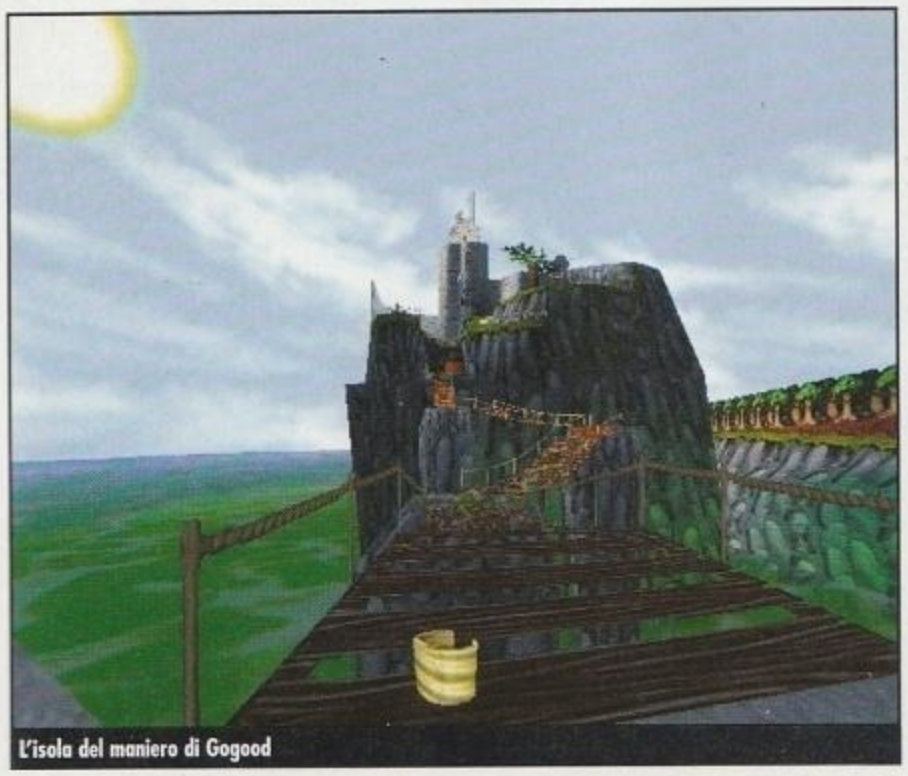
Daniele Borgna


Il villaggio dei briganti è nascosto tra le fronde del bosco.

Il Parco dei Prodi è sede di incontri spettacolari.

I guardiani della sala del tesoro...

Gli scheletri rappresentano i nemici più facili da abbattere.


L'isola del maniero di Gogood

PC ZETA COMMENTO

***Hype* è un buon gioco, ottimo per certi aspetti, forse non raggiunge il massimo per certe scelte, che svelano la necessità dei programmatori all'apertura del gioco ad ogni fascia di età. La grafica è molto buona, pulita con effetti di luce notevoli, la giocabilità è alle stelle, il sistema di controllo è preciso, e solo la ripetitività degli scenari, anche se lievemente differenziati tra le epoche di gioco potrebbe far scemare l'attrattiva per questa avventura epica.**

80

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TONIC TROUBLE

Sulla scia della fortunata serie *Rayman*, la Ubi Soft ci riprova, ma stavolta affida l'arduo compito nientemeno che a un alieno provolone!

La graziosa nipotina di Doc, che sventola!

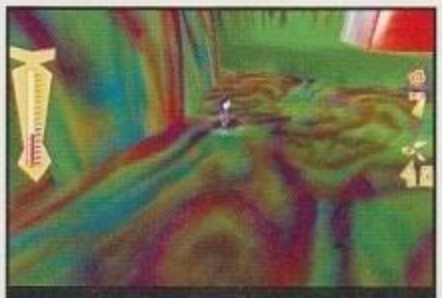
INFO
Genere: Platform
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: interno
Distributore: 3D Planet
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Win95/98
Processore: 233 Mhz o superiore
RAM: 64 Mb
Grafica: Direct 3D
Sonoro: Scheda audio compatibile DirectX
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

Stiamo ovviamente parlando degli stravaganti protagonisti degli arcade di casa Ubi Soft, personaggi creati apposta per strapparvi qualche sorriso con le loro buffe movenze, ma anche pregevoli esempi di design videoludico. Come è noto i disegnatori della software house francese hanno adottato per i loro platform uno stile veramente originale, ma che non può non rifarsi, nella sostanza, ai classici del genere, *Mario 64* in primis. L'ammiratissimo blockbuster di casa Nintendo è infatti il principale ispiratore di questo genere, che alcuni amano chiamare "Arcade Adventure", che mischia sapientemente il genere avventura col classico gioco di piattaforme. Nella fattispecie, *Tonic Trouble* richiede una notevole precisione nei controlli, pena il ritrovarsi perennemente in fondo ad un burrone. Per il resto, gli sviluppatori hanno cercato di non appesantire il divertimento con enigmi troppo difficili, e difatti non starete mai a pensare cosa fare, visto che quasi sempre il tutto si riduce a trovare alcune serie di oggetti messi in bella mostra lungo i livelli e riportarli ad un tal scienziato che saprà, ovviamente, ricompensarvi. L'accento è stato messo, insomma, più sulla dimensione Arcade che non su quella Adventure; questione di gusti, senz'altro.

LA TRAMA, INNANZITUTTO

In questo caso ci troveremo negli scomodi panni della futuristico alieno Ed, che a causa di un fallimento amoroso, ha bevuto per errore una sostanza dagli strabilianti poteri, e non contento di ciò la ha anche scaraventata fuori dalla sua astronave. Il caso vuole che il magico beveraggio atterri su di un pacifico pianeta, e precisamente sul testone di una specie di vichingo ubriaco che, bevutone anch'egli un sorso, pensa bene di scaraventarne il contenuto in giro e di autoproclamarsi sovrano di questo neonato regno del caos. Apriti cielo! Ogni oggetto animato e non (ortaggi compresi) prende magicamente vita; i fiumi diventano delle pozzanghere lisergiche e tutto si trasforma in un gran casino.


Niente di meglio che un bel bagno nella brodaglia colorata.

Il portale ci risucchia, e non possiamo opporci.

Compito di Ed è adesso quello di recuperare la lattina dalle mani del cattivone per consegnarla agli scienziati, che potranno così studiare un vaccino e porre fino all'involontaria catastrofe ecologica. Tutto questo ci viene mostrato nel filmato introduttivo, veramente bello ed elegante nella realizzazione, per non dire esilarante nelle situazioni mostrate: la scena di Ed che atterra con la sua astronave nella stanza del malvagio Grogh cercando invano di acchiappare l'agognata lattina con un braccio meccanico è un pezzo di raro umorismo. Il resto della storia la vivrete di persona: dopo un primo livello in cui dovrete esibirvi in una discesa libera con lo slittino farete la conoscenza di una serie di loschi e bizzarri individui prodighi di consigli, ma anche di richieste. L'agente segreto Xyz, per esempio guiderà Ed a muovere i primi passi sul pianeta, e a prendere dimestichezza con le sue possibilità, in quello che è poi un vero e proprio tutorial per imparare a manovrare il protagonista con destrezza e precisione (cosa tutt'altro che facile, complice l'imperfetta realizzazione della telecamera). Doc, lo scienziato (pazzo, come tutti gli scienziati) ci manderà in giro per i livelli a raccogliere bizzarre, ma indispensabili, serie di oggetti. Infine la nipotina dello scienziato saprà premiarci con le sue movenze sinuose e le sue frasi ammiccanti. Dalla parte dei cattivi, invece, ci aspetta un'orda di vegetali incavolatissimi e armati di tutto punto: carote, fagiolini, pomodori e tutto quanto il necessario per una buona insalata. A condire il tutto gli scagnozzi del malvagio Grogh, dei veri e propri palloni gonfiati (basta infatti colpirli con la cerbottana per vedergli fare la fine di un palloncino scoppiato).

Vista la mia scarsa attitudine con i giochi di piattaforme metterei tra i cattivi anche quest'ultimi, ma non sarebbe giusto: chissà quanti di voi adorano provare e riprovare frustranti serie di salti per giungere al sospirato power-up! A proposito di power-up, c'è da dire che ne troverete di diversi tipi: le "testoline" di Ed vi regalano una vita in più, i "termometri" vanno accumulati per aumentare la propria resistenza agli attacchi e le "goccioline" di mercurio per caricare la barra della vita (a forma di termometro, ovviamente); quelle che sembrano delle girandole colorate sono invece gli "antidoti" e sono indispensabili per sconfiggere Grogh nell'ultimo livello. Riguardo a questi ultimi, se proprio non riuscite a raccoglierli tutti è possibile ricorrere nuovamente alla discesa con lo slittino, che è disseminata di questi preziosi oggettini; occhio però, che

Che faccia da delinquentello!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per convalidare il risultato avrete bisogno, ogni volta, di battere il vostro stesso record (il che non è proprio facilissimo).

COME DIFENDERSI?

Il nostro Ed non si presenterà ovviamente disarmato contro i nemici: dopo aver liberato Doc dalle grinfie della sua valigia (che c'è di strano?) troveremo un provvidenziale bastone; allo svolgimento del primo incarico riceveremo dal professore una preziosa cerbottana che spara api, indispensabile per beccare i cattivi a distanza. In alcuni momenti, poi, l'esile alieno ha la possibilità di trasformarsi in un'inarrestabile macchina da guerra semplicemente ingerendo dei pop-corn presi dagli appositi distributori automatici; nelle vesti di Super-Ed nessun nemico e nessun ostacolo potrà fermarci! In compenso nella forma potenziata è impossibile saltare e se si finisce in acqua si va subito a fondo. Per portare a termine (quasi sempre anche solo per iniziare) alcuni livelli saranno indispensabili i preziosi gadget fornitoci da Doc: un paio d'ali per volare, per esempio, o un'esilarante boccia per pesci rossi per esibirci in immersioni mozzafiato.

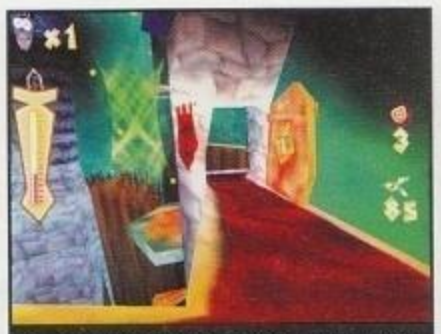
VEGETALI POLIGONALI

Il motore grafico utilizzato per *Tonic Trouble* è completamente poligonale, e riprende lo stile cartoon già apprezzato nella serie *Rayman*. Devo dire che la veste grafica è veramente ben curata, le animazioni dei personaggi sono fluide e divertenti, le texture splendide (non badate troppo agli screenshot, per il motivo che dirò più avanti) ed i livelli ben progettati (anche se ai più bravi di voi potranno sembrare forse un po' brevi). L'unico difetto che, doverosamente, segnalo è che il gioco presentava pesanti difetti di visualizzazione utilizzando schede video Matrox basate sui chip G200 e G400. Sono stato così costretto a testare il gioco su di una vecchia Orchid basata su chip Voodoo 1 di 3DFX, e a causa di ciò, purtroppo, è impossibile apprezzare le texture in alta risoluzione, o fare chissà quale elucubrazione sul frame rate; il gioco è andato dignitosamente e nulla più, ma è comunque buon segno per chi di voi non fosse dotato di un computer all'ultimo grido.

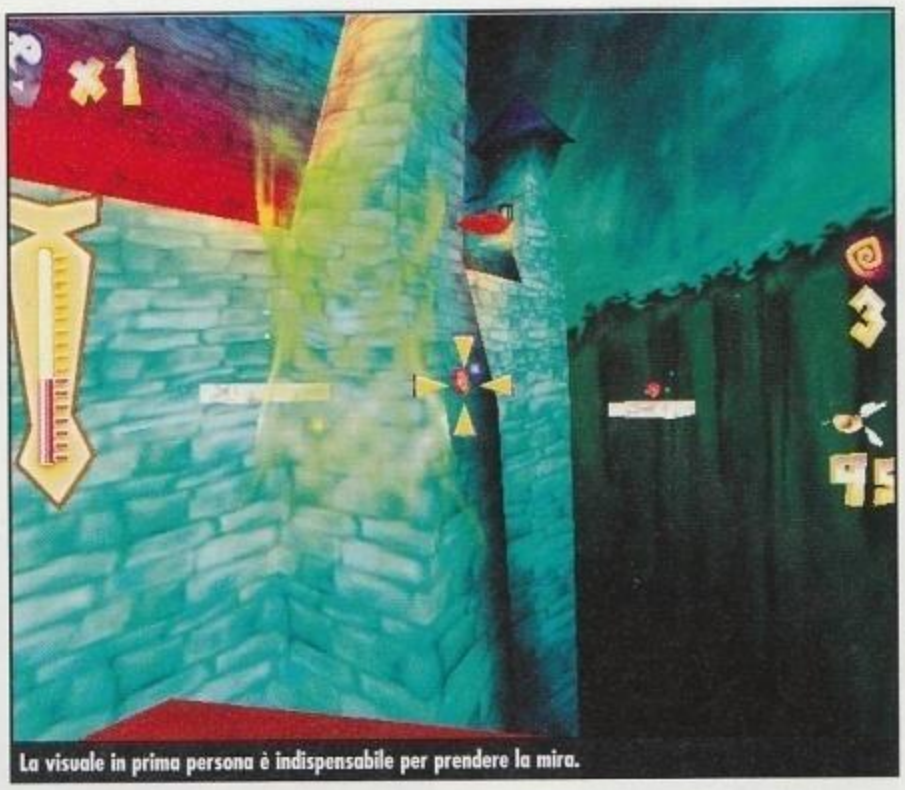
Restando in materia di considerazioni tecniche, c'è un'altra cosa che proprio andrebbe rivista, ed è la telecamera. L'inerzia e la lentezza che spesso la caratterizzano impedisce, in situazioni magari concitate, di utilizzare la necessaria precisione nei salti o nelle corse sui bordi dei crepacci. Se già è di per se frustrante dover ricominciare un livello per colpa di un salto mal riuscito, lo è ancora di più se le maggiori colpe vanno imputate alla telecamera (e con questo non voglio assolutamente mettere in ombra la mia arci-nota imperizia e impazienza nei giochi di piattaforme).

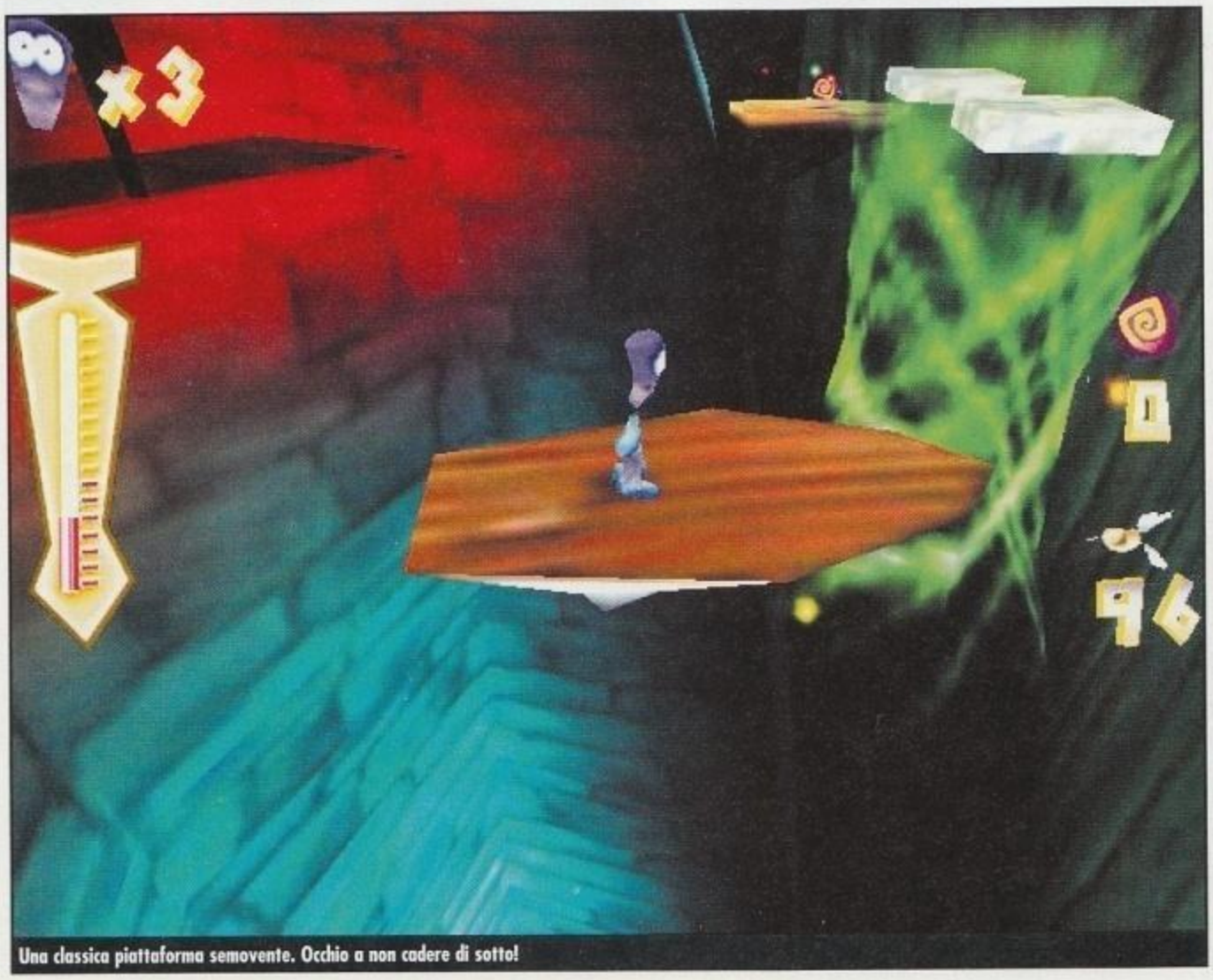
Cos'altro dire? Parlando di un platform non posso certo mettermi a criticare l'intelligenza artificiale, o il modello fisico delle vetture (anche se vi troverete a guidare qualcosa che somiglia ad una piattaforma motorizzata): *Tonic Trouble* è così: prendere o lasciare.

Sebastiano Pupillo


Ho schiacciato il bottone e si è aperta la porta: originale...

Questo pallone gonfiato sta per sgonfiarsi.


La visuale in prima persona è indispensabile per prendere la mira.


Una classica piattaforma semovente. Occhio a non cadere di sotto!

PC ZETA COMMENTO

Nonostante la lunga fase di gestazione, *Tonic Trouble* non è proprio esente da difetti. A parte il malfunzionamento da me riscontrato con le schede video Matrox, c'è da annoverare l'eccessiva imprecisione della telecamera e qualche ulteriore bug grafico. Per il resto non si può non apprezzare lo sforzo nel design dei livelli e nella caratterizzazione dei personaggi, veramente di prim'ordine. Mi verrebbe da dire: "un divertente passatempo per grandi e piccini", e forse non sarei troppo lontano dalla verità. Un'ultima cosa: il gioco è completamente localizzato in italiano.

75

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F/A-18E SUPER HORNET

Se avete giocato anni fa al mitico F-18 Interceptor per Amiga, ora è giunto il momento di superare il "Golden Gate"!

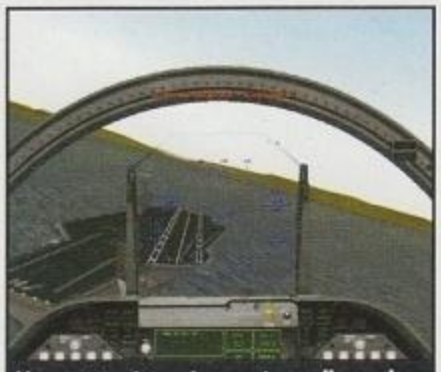
INFO
Genere: Simulatore di volo
Casa: Titus
Sviluppatore: Digital Integration
Distributore: 3D Planet Tel. 02-4886711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233
RAM: 128 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 150 MB

L'F/A 18 E è riprodotto in maniera meticolosa. Perfino sulle armi montate sotto la fusoliera è possibile individuare le decalcomanie e le insegne corrette.

Nel settore delle simulazioni di volo, ben poche software house possono vantare la stessa esperienza e il medesimo livello di eccellenza che da sempre contraddistingue il lavoro della Digital Integration. *F16 Fighting Falcon*, *Apache Longbow*, *Hind*, e soprattutto l'indimenticabile *Tornado*, hanno fatto la storia del volo digitale, tutti contraddistinti come sono da uno straordinario equilibrio tra giocabilità, spessore e accuratezza tecnica. E, a giudicare da questo *F/A-18E Super Hornet*, la Digital Integration, con il suo ingresso nel gruppo francese Titus, non ha modificato di una virgola la propria filosofia produttiva.
Super Hornet è un banco di prova non indifferente. La scelta di dedicare una simulazione al nuovissimo gioiello della Us Navy comporta, infatti, alcune decisioni implicite alquanto coraggiose, non ultima quella di scendere in campo direttamente contro la Jane's che ha un titolo analogo in procinto di uscire dal cassetto. Al di là delle considerazioni di tipo concorrenziale, una simulazione dell'F/A 18E spinge inevitabilmente a confrontarsi con le difficoltà di riprodurre le operazioni di appontaggio e decollo da portaerei e con l'implementazione di un'avionica ancora parzialmente coperta da segreto militare. Due sfide che la Digital Integration non solo ha accettato, ma, lo diciamo subito, ha vinto in scioltezza. L'introduzione di circa sette minuti che precede l'inizio delle "operazioni" già la dice lunga sulla classe di questo titolo. Sebbene la recitazione si posizioni sul "penoso andante", le scene in computer graphics sono tra le più esaltanti e meglio realizzate che ci sia capitato di vedere in un prodotto di questo genere. L'aperitivo ideale per sedersi di fronte al cockpit con lo spirito giusto... Cockpit che sfoggia un livello di dettaglio davvero eccellente: non solo stati correttamente riprodotti tutti i comandi che effettivamente trovereste nell'omologo reale, ma è persino possibile attivarli con il semplice utilizzo del mouse, radar e hud compresi. Il che, oltre ad aumentare la sensazione di immersività, permette di evitare la memorizzazione di centinaia di comandi da tastiera. Inutile comunque nascondersi dietro a un dito: questi ultimi sono decisamente più rapidi e pratici da attivare, anche perché evitano di dovere effettuare il "panning" della plancia alla ricerca di questo o quell'interrettore. Esiste anche una graziosa versione tridimensionale del cockpit, dove però non è possibile utilizzare il mouse per la selezione dei comandi, e tanto la mappa che le immagini FLIR non appaiono nei display di bordo: il che non è una limitazione da poco. Il completissimo menù di configurazione – mai visto nulla del genere in nessuna simulazione di volo – consente, tra le mille altre cose, di selezionare la strumentazione che si desidera appaia nel cockpit virtuale.
Chi scrive non vi tedierà con la descrizione dell'avionica che fa del F/A 18E uno degli aerei tecnologicamente più avanzati del mondo. Vi basti sapere che la Digital Integration ha simulato ben 11 differenti modalità radar, escludendo solo il RAID (che non è un insetticida) e l'"Electronic Countermeasures Mode" per il semplice fatto che sono ancora secretati dall'US Navy. E, una volta tanto, il radar funziona esattamente come si suppone debba funzionare: gli ostacoli e il terreno interrompono correttamente i "lock" e confondono l'immagine riflessa del velivolo, consentendo pertanto di utilizzare il volo radente come un'efficace contromisura elettronica.
Questo dentro alla bolla di vetro del tettuccio. Fuori di esso invece, tanto per cominciare, scorre una grafica più che degna, ma che, comunque, costituisce un compromesso tra

Sebbene il terreno non sia ricchissimo di installazioni fisse, durante le missioni pullula letteralmente di veicoli impegnati in battaglie campali. E anche in questo caso il livello di dettaglio con cui sono riprodotti i singoli mezzi è esemplare.


L'appontaggio, un'operazione alla quale non ci si abitua mai...Al nostro precedente tentativo siamo persino riusciti ad investire uno dei componenti dell'equipaggio della portaerei...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

qualità visiva e prestazioni del motore grafico. Ciò è palese soprattutto per ciò che riguarda il terreno, dove manca quel livello di dettaglio oramai divenuto una consuetudine nella stragrande maggioranza dei simulatori. Sono dunque da dimenticare le mappature orografiche e le texture fotorealistiche, ma ci si può ben consolare con la straordinaria solidità delle immagini a bassa quota. Un sistema di "microtexture" – come le chiama la stessa Digital Integration – evita accuratamente l'"esplosione" dei bitmap a distanza ravvicinata, le distorsioni, il blurring e qualunque altro tipo di aberrazione ottica che di tanto in tanto fa invece la sua comparsa nei voli radenti simulati. Il senso di velocità durante i voli a bassa quota è davvero esaltante!

Il modellino dell'F/A18 E è invece dettagliato fino all'inverosimile. Insegne, armamento esterno, persino i bagliori dell'Hud attraverso il cockpit… Anche gli agenti atmosferici sono riprodotti in maniera egregia. Pur rimanendo piuttosto lontani dallo stato dell'arte appaiono comunque molto realistici e naturali, e alcune combinazioni di nebbia, pioggia e fulmini riescono nell'intento di far correre un brivido freddo lungo la schiena. Soprattutto durante i lunghi voli notturni. Le condizioni atmosferiche non paiono però influire sensibilmente su un modello di volo, peraltro estremamente realistico. Peso e frizione aerodinamica legata ai carichi esterni incidono su velocità e manovrabilità dell'aereo in maniera adeguata, anche se l'accelerazione si rivela un tantino troppo brillante anche ad angoli d'attacco estremamente elevati, con carichi considerevoli e a bassa quota. D'altronde le curve di inviluppo sono simulate alla perfezione, dal momento che tengono anche conto della specifica abilità del Super Hornet di rimanere controllabile anche durante manovre a bassissima energia. Essendo l'F/A-18E Hornet un aereo destinato ad essere imbarcato e spesso destinato alle operazioni aereo-navali, la simulazione della Digital Integration riserva un occhio di riguardo alle operazioni che hanno luogo sulla portaerei. Il ponte della portaerei è riprodotto con un livello di accuratezza che toglie il fiato. Durante le missioni di combattimento si possono osservare decine di aerei in attesa del loro turno per il decollo, mentre gli ascensori ne trasportano sulla pista di nuovi prelevandoli dagli hangar. Intanto gli uomini dell'equipaggio, ciascuno con il giubbotto del colore che ne segnala le specifiche mansioni, controllano i velivoli o, dotati delle apposite barre luminose, ci guidano alla catapulta per il lancio. E proprio questo incredibile livello di dettaglio trasforma ogni atterraggio in un momento di rara emozione, in cui è necessario mantenere il necessario sangue freddo per coordinare i dati che provengono dai sistemi di bordo con le istruzioni del Landing Signals Officer (LSO) e con le segnalazioni luminose che provengono dal ponte.

Comunque è possibile affidare ogni preoccupazione ad una pigra combinazione del sistema ACLS (Automatic Carrier Landing System) e "autothrottle" per poggiare le ruote sul tarmac con uno sforzo minimo.

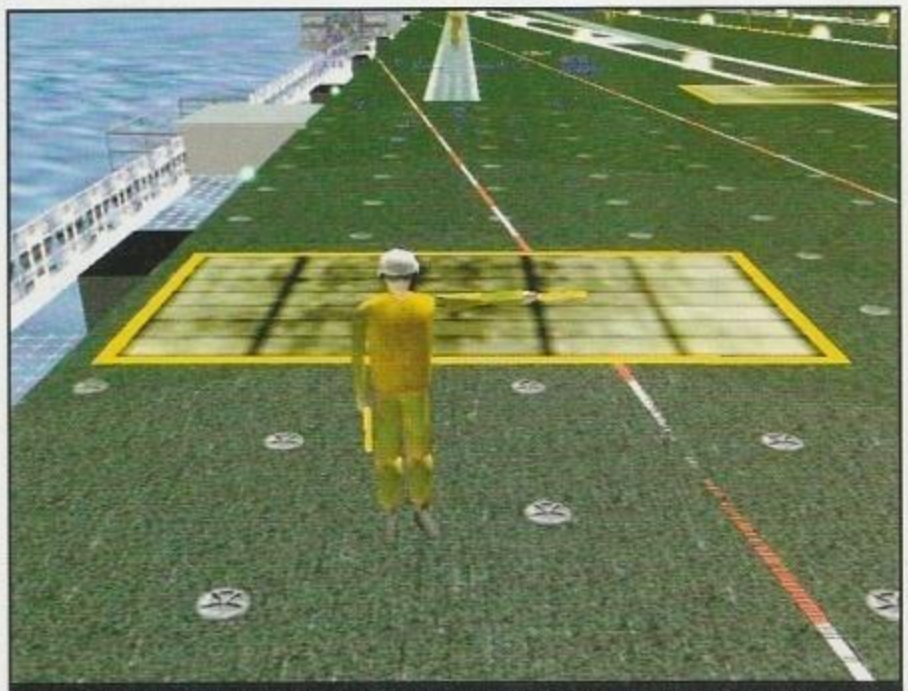
Durante le missioni di addestramento gli Hornet recano una colorazione particolare che li rende estremamente visibili. Ed eleganti…

Prima di questo *F/A-18E Super Hornet* mai nessun'altro simulatore aveva riprodotto le attività che hanno luogo a bordo di una portaerei in maniera tanto meticolosa e…suggestiva!

Il principale difetto di *F/A-18E Super Hornet* è comunque legato all'imperdonabile assenza di una campagna di guerra. Si badi, non all'assenza di una campagna "dinamica", ma alla mancanza di "qualsivoglia" campagna… Ci giungono voci che la suddetta campagna dinamica ed altre raffinatezze siano state rimandate ad una versione "Gold" di questo stesso titolo che non vedrà la luce prima del prossimo anno. Per ora dobbiamo dunque accontentarci di 28 missioni di training e 40 missioni singole. Venti di queste ultime sono ambientate nel Mare di Barents, dove combatteremo contro una fazione rinnegata dell'esercito russo. Altrettante hanno invece come scenario l'Oceano Indiano, dove ci ritroveremo alle prese con le velleità della seconda più povera superpotenza atomica del mondo. Un pianificatore di missione – che i veterani delle simulazioni riconosceranno come un discendente diretto di quello visto anni or sono in *Tornado* – consente di modificare i waypoint e persino i profili altitudinali del volo, una preziosa opportunità per evitare accuratamente postazioni SAM o concentrazioni della più tradizionale contraerea. Sfortunatamente questo editor non permette di intervenire sui parametri fondamentali della missione, come gli obiettivi primari e secondari, che rimangono sotto il più assoluto controllo del software: per qualcosa di più che un "aggiustatore di waypoint" e di un selettore dell'armamento imbarcato dovremo necessariamente attendere la solita, famigerata versione Gold.

E' davvero un peccato quella nota stonata costituita dalla mancanza di una campagna, soprattutto perché, a giudicare dalla raffinatezza delle missioni singole, avrebbe sicuramente fatto faville. Comunque non vi sono dubbi: *F/A-18E Super Hornet* è uno dei migliori simulatori di volo di quest'anno.

Andrea Maselli



Questo gentile signore ci invita a prendere posto sulla catapulta per il decollo. Fate molta attenzione perché gli inservienti di bordo – così come nella realtà - sono tanto preziosi quanto facili da investire…

A seconda dei punti di vista il cockpit dell' F/A 18E simulato dalla Digital Integration può essere considerato un sogno oppure un incubo. La stragrande maggioranza dei comandi può essere attivata con il semplice utilizzo del mouse.

PC ZETA COMMENTO

***F/A-18E Super Hornet* è sicuramente la miglior simulazione di un aereo "carrier-based" mai immessa sul mercato. La grandissima attenzione al dettaglio e la riproduzione certosina dell'avionica dell'F/A18E potrebbe tuttavia scoraggiare i piloti di primo pelo. I puristi - che sicuramente non vedranno l'ora di tuffarsi nelle 240 pagine del corposo manuale - apprezzerano la straordinaria professionalità di questo prodotto. Ancora una volta la Digital Integration ha dimostrato di essere in grado di coniugare la massima fedeltà simulativa, con un'interfaccia che garantisce la giocabilità ed un contorno scenico di grandissima suggestione.**

Noi però proprio non riusciamo a perdonare l'assenza di un modalità campagna…

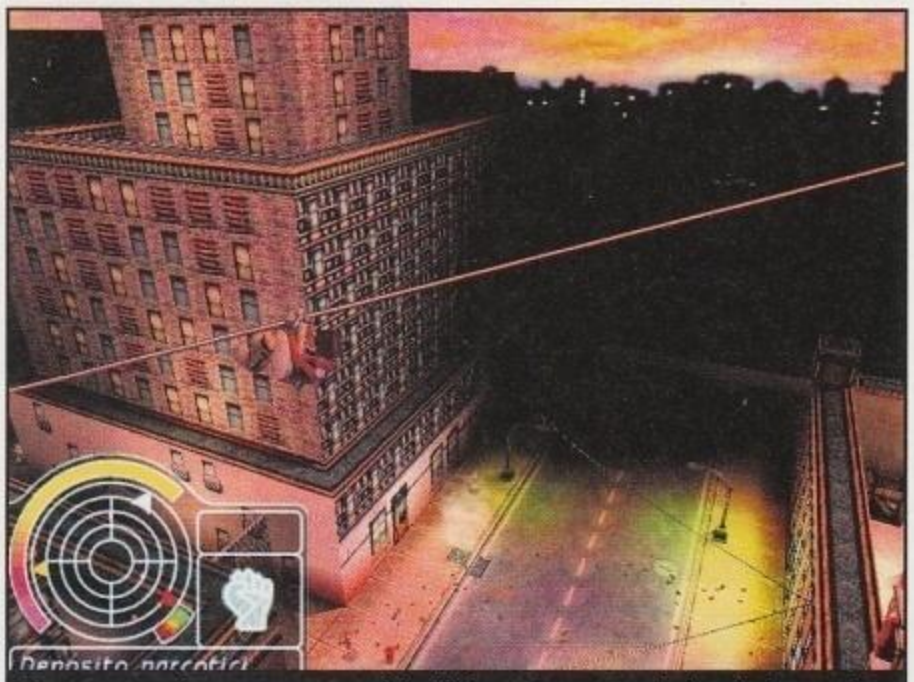
88

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

URBAN CHAOS

Si stanno per realizzare le profezie di Nostradamus?


D'Arci mentre scende aggrappata a questo filo della luce... Se avessimo sbagliato il salto e non fossimo riusciti ad aggrapparci alla corda, avremmo fatto un bel volo!

INFO

Genere: Action/Adventure 3D
Casa: EIDOS
Sviluppatore: Mucky Foot
Distributore: Leader
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Processore: PII 300 Mhz
RAM: 64 MB
Grafica: 8MB compatibile con Direct3D 6.1
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 400 MB

"Nell'anno 1999 e sette mesi, dal cielo giungerà il grande re del terrore. Egli riporterà alla vita il grande re dei mongoli. Prima e dopo la guerra regnerà su tutto." *Urban Chaos*, il primo gioco prodotto da Mucky Foot, la nuova società fondata da Mike Diskett dopo aver abbandonato Bullfrog, si apre prendendo spunto da questa famosa profezia sulla fine del mondo di Nostradamus.

A Union City, infatti, la città nella quale è ambientato il gioco, la paura e il terrore per la fine del mondo stanno lentamente cominciando a turbare i pensieri dei cittadini, anche perché le crescenti violenze perpetrate alle persone più indifese dalla banda dei Wildcats non lasciano presagire nulla di buono. Ma, forse, c'è qualcuno che sta sfruttando la situazione a proprio favore...

Ed è proprio compito del giocatore cercare di capire cosa sta succedendo, cercando allo stesso tempo di limitare i crimini che si fanno via via più numerosi.

Per raggiungere questo obiettivo, si dovranno vestire i panni della giovane recluta D'Arci Stern, figlia di un vecchio poliziotto che viene suo malgrado coinvolta in questa intricata vicenda. La presenza di una protagonista femminile, la consistente presenza dell'aspetto platform, la possibilità di sfruttare vari tipi di armi, non sono gli unici aspetti che mettono in relazione *Urban Chaos* con la serie di *Tomb Raider*, massima rappresentante del genere degli action/adventure 3D, anche se il prodotto Mucky Foot riesce a discostarsi in maniera decisa dai giochi di Core Design, a partire dall'organizzazione dei livelli, rappresentati da vere e proprie missioni, e dall'ambientazione cittadina.

Piove su Union City, e le pozzanghere, che riflettono D'Arci, si increspano al cadere delle gocce di pioggia.

Come se non bastasse la pioggia, questo Wildcat sta contribuendo di suo a bagnare le strade...

Dopo una serie di tappe d'addestramento, che permettono di prendere confidenza con il sistema di controllo, con il combattimento corpo a corpo, con le armi meno potenti e con il semplice modello di guida, è possibile cominciare ad affrontare le prime missioni, scollegate dalla trama principale. L'impatto con il motore del gioco è ottimo: le ambientazioni sono estremamente suggestive e rendono chiaramente l'idea della "dura" vita di città. Le strade sono cosparse di cartacce, lattine, foglie secche che si alzano da terra al passaggio dei personaggi. Decine di persone camminano frettolosamente sui marciapiedi, mentre le carreggiate sono percorse da automobili e furgoni i cui autisti sono subito pronti a strombazzare il clacson se obbligati a brusche frenate da chi li precede. Nei vicoli è spesso possibile trovare rottami di auto, e le ombre, generate in tempo reale, contribuiscono non poco all'atmosfera generale. Può anche accadere che durante una missione piova: sulle strade si formeranno delle pozzanghere che rifletteranno le immagini dei personaggi che vi passano vicino e che saranno increspate dalla pioggia battente. Le missioni, che possono svolgersi sia nella stessa zona di quelle affrontate precedentemente, sia in altri quartieri di Union City, vengono assegnate in maniera lineare (una dopo l'altra), ma sarà sempre possibile rigiocarle, se si volesse cercare di scoprire segreti che si erano tralasciati o conseguire obiettivi secondari assegnati durante lo svolgimento, ma non raggiunti durante il primo tentativo. Nel corso di una missione, infatti, verrà spesso comunicato a D'Arci via radio se ci sono stati dei cambiamenti negli ordini dati all'inizio; sarà possibile anche incontrare molti informatori e altri personaggi chiave, come Roper, l'altro "protagonista", che forniranno nuovi elementi della trama. I compiti che verranno via via assegnati sono molto vari: si va dall'"arresta o fai fuori tutti i nemici", a missioni di salvataggio, dalle ricognizioni agli assalti agli arsenali o ai depositi di narcotici dei Wildcats. Proprio l'apparizione di Roper, misterioso ex-poliziotto amico del padre

Queste casse di narcotici hanno fatto un bel botto!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di D'Arci, costituirà una svolta anche nelle modalità di gioco, in quanto da quel momento in poi potranno capitare situazioni in cui si potrà controllare più di un personaggio, o anche personaggi differenti dalla nostra eroina (in qualche frangente ci sarà addirittura la possibilità di controllare anche i "famigerati" Wildcats).

I movimenti che possono compiere i personaggi sono quelli tipici degli action/adventure 3D: si può correre, saltare, accucciarsi, strisciare per terra, salire su scale e reti, appendersi per scendere lungo fili, (proprio come in *Tomb Raider*), ma con *Urban Chaos* si avrà pure la possibilità di spostarsi con la schiena appoggiata al muro e sbirciare al di là degli angoli in perfetto "stile" poliziesco. L'arsenale a disposizione dei personaggi del gioco è ben fornito, e comprende coltelli, mazze da baseball, pistola d'ordinanza, doppietta, mitragliatrice, granate ed esplosivi che hanno una grande importanza strategica durante alcune missioni.

Benché ci sia abbondanza di armi, non mancheranno però occasioni in cui menare le mani, combattendo corpo a corpo anche con più di un avversario,

Chi l'ha detto che si deve stare solo dalla parte dei buoni? Prepariamoci ad organizzare un bell'attentato...

Uno dei numerosi incontri con Roper.

grazie a un sistema che permette di "focalizzare" l'attenzione su un solo nemico, dando la possibilità di stordire temporaneamente con calci laterali o in giravolta tutti gli altri che circondano il personaggio. Piuttosto che cercare di uccidere l'avversario che si sta affrontando, in queste situazioni è consigliabile stordirlo con una combo di pugni o calci o con una presa: vi converrà poi arrestarlo, in modo da poter diminuire rapidamente il numero di nemici contro cui combattere. In qualche caso, però, questo sistema non si rivela molto efficace, poiché dopo aver eliminato l'avversario che si ha di fronte, non sempre D'Arci è lesta a girarsi per attaccare qualcun altro, e potrebbe perciò così rimanere per alcuni secondi, impossibilitata a difendersi. Durante i combattimenti, poi, il personaggio entra in una "modalità aggressiva" che gli impedisce di correre e di spostarsi velocemente verso l'avversario che lo sta attaccando.

Fortunatamente, queste situazioni sono sporadiche e se ne esce quasi sempre facilmente.

L'interattività con l'ambiente è piuttosto limitata (si può solo premere pulsanti e raccogliere qualche lattina da terra) come del resto succede con il 90% degli action/adventure in terza persona, proprio per la preminenza che viene data

I riflesso delle luci di questa macchina acceca D'Arci.

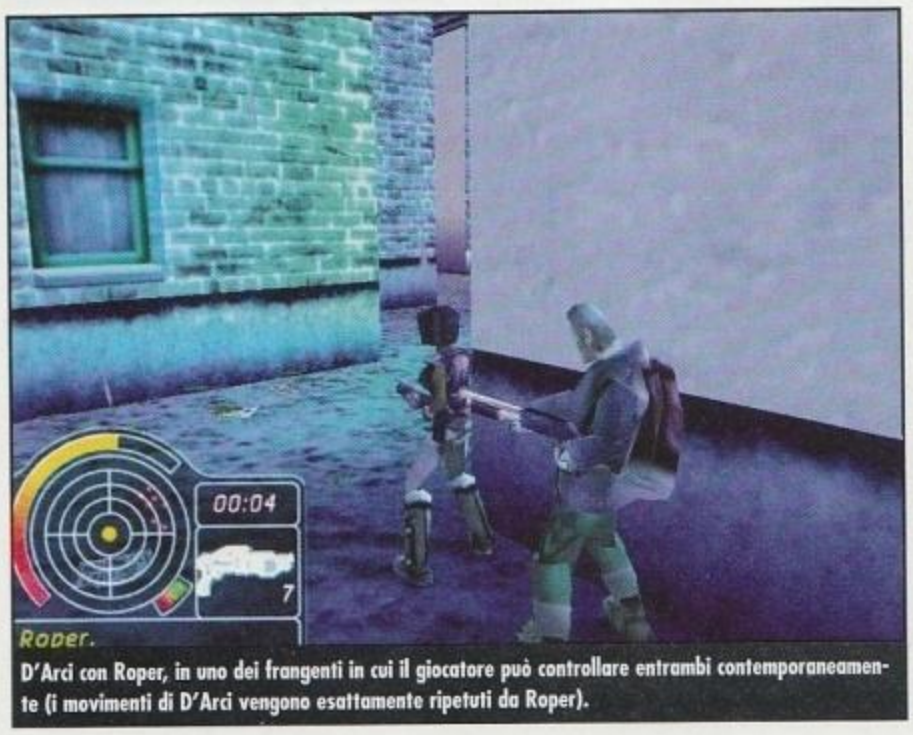
all'azione. C'è però la possibilità di entrare in qualsiasi macchina posteggiata lungo la strada (a patto che non sia chiusa), e di guidarla liberamente lungo tutta la zona dove si svolge la missione (centrando, volendo, anche gli innocenti pedoni sui marciapiedi): in alcuni casi, tra gli obiettivi ci può essere proprio quello di spostare delle vetture da un luogo ad un altro.

Urban Chaos è di certo un gioco più "maturo" di *Tomb Raider*: sono, infatti, trattati dei temi più adulti, più violenti, per certi versi più legati alla realtà. Ciò è probabilmente dovuto all'ambientazione stessa, la quale, benché "surreale", risulta certamente più realistica rispetto ai luoghi dove si svolgono le avventure di Lara Croft, e alla trama, meno "avventurosa" ma molto più intrigante. I personaggi che s'incontreranno (anche gli stessi protagonisti), non lesineranno parole scurrili (non ci sono opzioni per limitarne l'uso) e sulle strade capiterà a volte di incrociare teppistelli occupati a orinare sui muri o prostitute appoggiate a lampioni e a pali della luce.

Una nota meritano anche gli effetti sonori, realizzati appoggiandosi ai Miles Drivers, che consentono di sfruttare tutte le schede audio dell'ultima generazione con le varie API per l'audio posizionale, forse non eccezionali, ma comunque in grado di aggiungere quel tocco in più all'atmosfera, e i motivetti di accompagnamento che variano a seconda delle azioni che si compiono (con ritmi più veloci per la corsa, più lenti se ci si accuccia per non essere visti). Una curiosità, infine, è costituita dagli sfondi del menu che variano in relazione all'avanzamento del gioco: all'inizio si possono vedere delle foglie che svolazzano per lo schermo, mentre più avanti ci saranno dei cristalli di neve...

In definitiva, *Urban Chaos* rappresenta una esperienza coinvolgente, che riesce ad apportare ulteriori novità in un genere, quello degli action/adventure 3D, che in questo periodo, tra titoli più o meno blasonati, e più o meno validi (due aspetti non necessariamente in relazione), è in grande fermento.

Antonino Tumeo



D'Arci con Roper, in uno dei frangenti in cui il giocatore può controllare entrambi contemporaneamente (i movimenti di D'Arci vengono esattamente ripetuti da Roper).

PC ZETA COMMENTO

***Urban Chaos* è senza dubbio un ottimo titolo, che seppur con qualche piccolo difetto, soprattutto per quanto riguarda il sistema di controllo (pecca, invero, comune a molti giochi in terza persona) nei combattimenti, riesce a creare un'esperienza appagante che realizza abbastanza bene il progetto che si erano prefissi gli sviluppatori. Grazie a delle ambientazioni spesso veramente ispirate, all'ottima varietà tra le missioni/livelli, a dei suggestivi effetti grafici e a una giocabilità che dà una certa libertà sul modo di raggiungere gli obiettivi richiesti, la prima creazione di Mucky Foot riesce a mettersi in evidenza nel gruppone degli action/adventure 3D, di cui fa però parte solo trasversalmente visto che per molti aspetti *Urban Chaos* risulta una commistione di più generi.**

89

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROLLERCOASTER TYCOON ADDED ATTRACTIONS PACK

Avete amato RollerCoaster Tycoon? Ecco un data disk per tenere alto il sentimento!

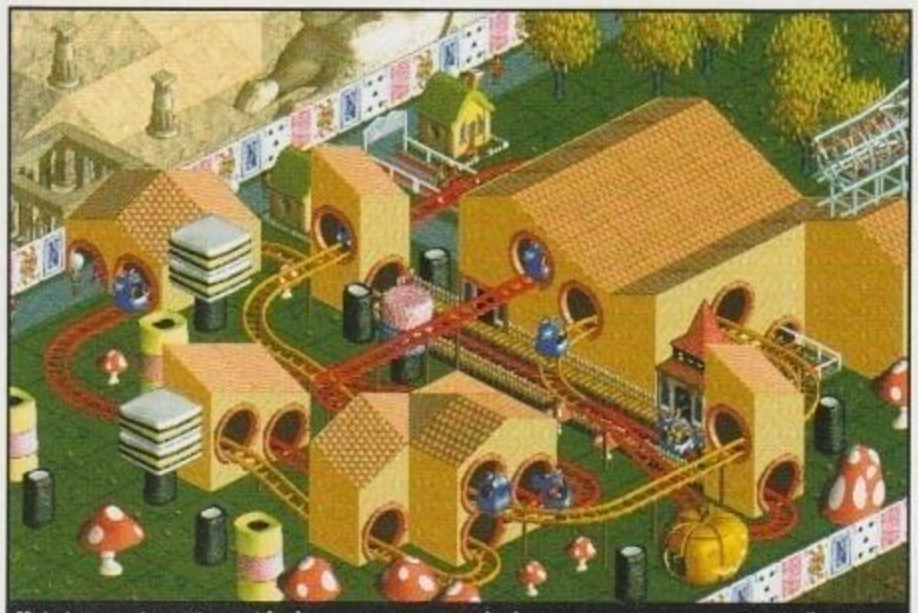
INFO
Genere: Gestionale
Casa: Microprose
Sviluppatore: Hasbro
Distributore: Leader Tel. 800-821177
Prezzo: L. 49.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 166
RAM: 16 Mb
Grafica: SVGA 1 MB
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 45 MB

Spero sinceramente che l'uscita di *Theme Park World* non abbia cancellato, nella mente e nel cuore degli appassionati di questo sottogenere di gioco, tutto quello che è venuto prima. Ok, adesso la Bullfrog ci ha tacitamente dato il via libera per collocare il primo *Theme Park* sullo scaffale dell'oblio e buttarci a volo d'angelo sul seguito, ma sarebbe un peccato imperdonabile, oltre che una grave mancanza di rispetto verso il mito Chris Sawyer, disaffezionarsi al bellissimo *RollerCoaster Tycoon* della Hasbro. Soprattutto adesso che sono arrivati i rinforzi, sotto le spoglie di un data disk all'altezza delle aspettative.
C'è da dire che *RCT* era già di suo bello massiccio, grazie ad una trentina di parchi da costruire, una buona varietà di temi, trentanove attrazioni da poter metter in

Prima di una corsa qui, è meglio passare al chiosco degli antiemetici.

piedi, nonché una decina di chioschi e negozietti paciugosi. La grande possibilità d'interazione e le numerose variabili da poter modificare sono state la carta vincente di *RCT* e, in questo senso, il gioco della Hasbro resta un bel po' superiore pure all'ultimo parto della Bullfrog. Peccato solo che non ci sia la possibilità di quotare in borsa il proprio parco e poter acquistare azioni dei luna park avversari.
Graficamente il gioco sfoggiava un piacevole retrogusto Amiga e, pur se il motore bidimensionale non era stato sfruttato in pieno (basta un confronto con *Street Wars* per accorgersene), *RCT* risultava rilassante e piacevole da guardare, così come da giocare. Insomma, un altro titolo poco atteso e poco pubblicizzato, ma dalla formula assolutamente vincente. Dimostrazione di questo è anche la sua permanenza nelle classifiche di vendita americane, che continua tutt'oggi, a quasi un anno di distanza dall'uscita nei negozi. E' proprio per venire incontro alla frotta di appassionati, che la


Mai vista una immagine così barbaramente tenerosa-sbarbo-patatosa. No, nemmeno in *Trolls* e *Oscar*.

Hasbro ha deciso di proporci questa espansione. Niente restyling grafici, ma "solo" tanto nuovo divertimento. Adesso i parchi da poter costruire sono raddoppiati in numero, visto che una nuova trentina è andata ad affiancare quella originale. I nuovi territori saranno molto meno "avvicinabili" di quelli del gioco originale.
Troverete difficoltà fin dall'inizio, in questo senso, quando sarete costretti a metter in piedi un parco in un appezzamento a cavallo di un'autostrada o in un'esigua striscia di terreno, per giunta attraversata da un fiume. Ma ormai si sa' che è l'aumento della difficoltà globale del gioco è il dogma che deve toccare ogni espansione che si rispetti. Comunque, tutti i nuovi livelli di gioco sono ben caratterizzati e sempre ampiamente personalizzabili grazie ai nuovi set di oggetti a tema ora disponibili. Si va dall'antica Grecia all'antica Roma, dal Far West all'horror, dalla giungla alla terra incantata, dalla valle dei dolciumi al mondo preistorico, fino ad un parco a tema psichedelico. Potremo inoltre sbizzarrirci con dodici attrazioni mai viste prima, nonché con cinque nuovi chioschi. Peccato solo che siano pochi i percorsi di gioco già costruiti inclusi nell'espansione, e forse non sarebbe stata una cattiva idea proporre una selezione dei tanti che ormai si trovano ad ogni angolo della rete.
Strana anche la scelta di non inserire fra i nuovi territori il bellissimo "Fort Anachronism", parco ufficiale scaricabile dall'home page del gioco (www.rollercoastertycoon.com), che consiglio a tutti i fan di *RCT*. Una sola avvertenza: perché quel parco venga reso disponibile nel gioco, deve essere obbligatoriamente installato PRIMA dell'espansione. Nel readme in allegato non viene detto, ma è così.

Alessandro Gori

Brrrrr, sembra peggio di una lobotomia!

PC ZETA COMMENTO

Un acquisto obbligato per i tutti i fan di *RollerCoaster Tycoon*. Il numero di elementi inediti che questa espansione offre non è certo stratosferico, ma tanto nuovo divertimento è garantito da ben trenta nuovi parchi. Se pensate che gli extra del data disk di Creatures potevano stare tranquillamente in quattro dischetti ad alta densità, e nonostante questo c'è chi ha fatto lo stesso l'acquisto (io ad esempio), non vi resta che fiondarvi, a capofitto e senza riflettere, sull'acquisto di un must come questa espansione.

75

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLIAMOCI

Siete pronti ad intraprendere un viaggio che vi potrebbe portare alla dipendenza da quelle scatolette a volte disprezzate che portano il nome di Console? Noi lo speriamo...

Sin dalla età del bronzo del mondo videoludico i giocatori si dividevano in due razze: quelli col computer e quelli con la console.
Naturalmente le guerre erano anche intestine (Spectrum Vs C64, PC Vs Amiga, Nes Vs Master System, Snes Vs Mega Drive), ma le due razze principali si sono sempre guardate in cagnesco, indistintamente dalla macchina posseduta.
Naturalmente i tempi cambiano, ma gli odi spesso rimangono, covati come le braci sotto la cenere del fuoco della notte precedente. Al giorno d'oggi ci si ritrova ancora a discutere di argomenti come "Il mio PC lo posso aggiornare quando e come voglio, la tua console rimane ferma", "Per le console ci sono solo Arcade del c*z*o", "Gli idraulici con i baffi che saltano sui funghi sono inverosimili" o "Non esistono RPG veri su console". Sebbene alcune di queste affermazioni siano condivisibili e in qualche modo riescano a sfiorare una velata verità, tendono a castrare la visuale del giocatore medio di PC. Le ragioni che dettano tali frasi possono derivare sia dall'invidia dell'altro da se (che magari non ci si può permettere), sia da un sano (?) assolutismo ortodosso, mosso dalle più sincere convinzioni feticistiche.
Per la prima non si può fare nulla se non accontentarsi vivendo felici con ciò che si possiede, per la seconda si può cercare di aprirsi gli orizzonti, per imparare ad apprezzare tutte le diverse primizie che ci offre il mondo dei videogiochi.
Può sembrare una frase banale, ma sputare sull'altra metà della mela del divertimento elettronico equivale a privarsi di una fetta di videogiochi non indifferente che nasce forse da motivazioni diverse ma, che riesce comunque nel suo intento primario: divertire.
Dopo sto popò d'introduzione (che in realtà non è ancora iniziata...), vi chiederete le ragioni di questa rubrica che vi accompagnerà puntuale nei mesi a seguire. La ragione è semplice e al tempo stesso complessa: mostrare ai più restii, ma anche ai meno facinorosi tra voi lettori, le bellezze dell'altro mondo, le console.
Spero quindi di riuscire a far apprezzare, o quantomeno a conoscere, questo sfavillante mondo che magari per alcuni di voi è familiare ma che per altri, arroccati sulle loro tastiere, rimane misterioso e incomprensibile.
In questa rubrica non faremo il solito elenco delle uscite interessanti del mese per le console del momento, nossignore; sarebbe facile e al tempo stesso inutile. Qui si parlerà ogni volta di un solo titolo o di un solo argomento che riguarda in modo specifico questo universo. Si discuterà allegramente di ciò che rende "diversa" una console da un PC, e anche se ormai i tempi sono cambiati e le conversioni da un sistema all'altro sono all'ordine del giorno, si cercherà di spiegare le differenze tra un gioco tipicamente per console da uno del mercato PC. Non ci baseremo unicamente su titoli attuali, cercheremo invece di spaziare anche nel tempo per recuperare esemplari di puro videoludismo consolaro distillato.
I più crudeli tra voi mi faranno forse notare che sono il primo a bollare le console di diversità, allontanandole da un'unione ideale e idealistica (ma inutile e stupida) con i PC. La mia risposta è: "E allora?"
Il mondo è bello perché è Wario, vi direbbe Miyamoto, nessuno vuole unire, anzi!
Ciò che ci siamo prefissi è di viaggiare svagandoci nello psichedelico liquido amniotico del nipponico, succube della sindrome di Peter Pan, maturo, ricco, allucinante, geniale, idiota, fruttifero, controverso e soprattutto divertente mondo delle console!
Siete dei nostri? Occhio che se vi siete armati delle migliori intenzioni, smossi magari da questa introduzione (è vero sono presuntuoso), il prossimo mese vi attende il primo osso da spolpare, ed è uno di quelli duri: *Monster Rancher 2*! Volete avere un'idea di ciò che vi aspetta? Vi dico solo due parole: *Tamagotchi* e *Battler Coder*...

F-Zero X: corse fumettose al limite della saturazione delle sinapsi.

Mario 64: allergie ai funghetti teneroni? Vi guariremo.

Point Blank 2: avete mai tosato le pecore con una pistola?

Pilotwings64: simulatore ultra-arcade di deltaplano, paracadute ma anche uomo cannone. Esilarante.

P.S.
Questa rubrica si intende aperta ai contributi dei lettori, tutto quelli di voi che si sentono pronti a intervenire e aiutare sono arruolati all'istante! Volete mandarci il vostro contributo, le vostre testimonianze di eventuali conversioni, suggerimenti o quant'altro vi passa per il cerebro? L'indirizzo a cui mandare il tutto è EGO@flashnet.it.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

E-COMMERCE

Comprare giochi in rete: conviene?

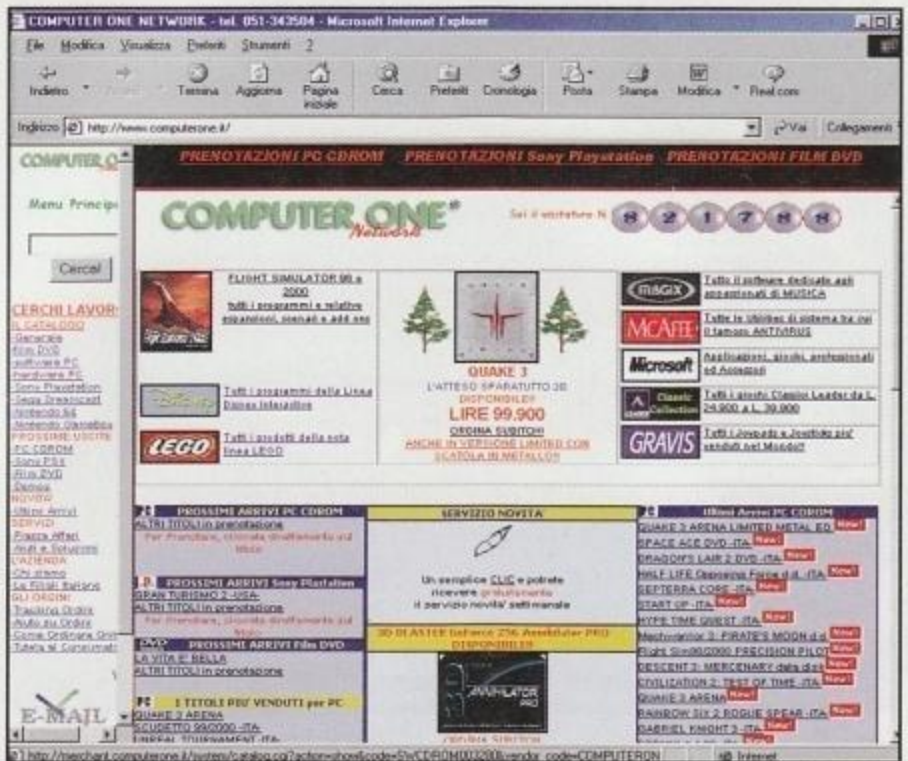
Simone Soletta

Il commercio elettronico, realtà ormai consolidata negli Stati Uniti, sta vivendo in questi giorni un vero e proprio boom. I videogiocatori, in particolare, non possono che essere soddisfatti dalla possibilità di comprare in rete hardware e videogiochi, per molti motivi. Innanzitutto c'è quello della concorrenza: spesso chi vende software in rete lo fa applicando sconti piuttosto interessanti e l'acquisto on-line, considerando pure le spese di spedizione, può convenire a molti. Proviamo a pensare a un giocatore che si trovi fuori dai canali della grande distribuzione: spesso trovare titoli di nicchia o edizioni speciali è praticamente impossibile. Non c'è verso di farsi arrivare *Quake 3* in versione "metallica" o *Ultima IX Dragon Edition* nei piccoli centri, un po' perché i distributori sono più propensi a privilegiare i grandi agglomerati urbani, un po' perché i piccoli negozianti sono giustamente restii a caricarsi di titoli che costano e che potrebbero avere appeal limitato.

Fare acquisti online oggi è sicuro, facile e divertente: basta avere attenzione, affidarsi a "negozi" seri e conosciuti e organizzarsi un minimo.

Chi compra in Italia, per esempio, non ha nemmeno la necessità di dotarsi di carta di credito, visto che si può tranquillamente pagare in contrassegno alla consegna del pacco. Ma nell'epoca del "villaggio globale", che senso avrebbe considerare solo i distributori di casa nostra?

Il già citato *Ultima IX Dragon Edition* è un esempio lampante dei vantaggi che il commercio online può portare. Non appena ho saputo dell'esistenza di questa particolare confezione del nuovo gioco della Origin ho provato a sondare i miei rivenditori di fiducia per valutarne la disponibilità e il prezzo. Purtroppo le risposte sono state evasive. Un rapido giro su newsgroup italiani e stranieri mi hanno fatto capire che tale edizione speciale era praticamente andata a ruba già in fase di prenotazione.



Alcuni dei più famosi siti di vendita di videogiochi in Italia.

Giocoforza è stata una ricerca sui siti di e-commerce più noti della rete, andando però direttamente alla fonte americana. La ricerca ha avuto successo e pochi giorni fa ho avuto conferma da EBWorld dell'avvenuta partenza del mio pacco.

Certo, le spese di spedizione sono elevate, ma basta essere un pochino organizzati per dividerle: possibile che tra i nostri amici non ci sia qualcuno interessato a qualche titolo particolare? Facendo un ordine più corposo si dividono le spese e si è tutti felici (tranne qualcuno che, non avendo letto le particolari condizioni di vendita su un sito americano, si è visto recapitare una busta contenente tutto quanto era presente nella scatola ma non la scatola stessa! Leggere sempre, e attentamente, le condizioni per evitare spiacevoli sorprese).

Il motivo che frena la maggior parte degli utenti è il timore di utilizzare la propria carta di credito per le transazioni online. Possiamo dire che al giorno d'oggi utilizzare una carta di credito per comprare *Unreal Tournament* comporta gli stessi rischi che darla al benzinaio per pagare il pieno di benzina. Ancora una volta, basta usare l'accortezza di scegliere "negozi" conosciuti, che forniscano la transazione mediante connessione protetta e il gioco è fatto. Il rischio è quello di farsi prendere la mano: tra gadget, magliette, giochi e memorabilia varia si rischia realmente di spendere milioni senza accorgersene... per fortuna che shop.starwars.com non accetta ordini dall'Italia!

Un'altra cosa interessante è il boom che hanno avuto di recente i siti che vendono DVD Video online. Realtà come DVD Express (http://www.dvdexpress.com) o DVD Zone 2 (http://www.dvdzone2.com) sono ormai diventati dei veri e propri giganti della distribuzione. Sconti e cataloghi fornitissimi sono sempre disponibili, così come alcune chicche che da noi, magari, non sono ancora in commercio. Molto esplicativa la situazione di "La Vita è Bella": il bellissimo film di Benigni è stato realizzato in DVD dalla francese TF1. Il risultato è un DVD eccellente sotto tutti i punti di vista, con tanto di traccia audio Dolby Digital in italiano. Bene, visto che la Cecchi Gori ancora non ha messo in commercio tale DVD, perchè attendere? Basta non spaventarsi per i titoli in francese sulla confezione e nei menu.

Comprare hardware online, poi, è diventato un must anche in Italia. Il merito va principalmente a Centro HL (http://www.chl.it), la prima catena di distribuzione che ha avuto il coraggio di proporre al grande pubblico italiano questo innovativo canale di vendita. Sull'esempio della dinamica azienda toscana molti altri rivenditori propongono oggi cataloghi scontatissimi dedicati al Web, a tutto vantaggio degli utenti che, potendo scegliere, possono sputare prezzi e servizi sempre migliori.

Trovare un titolo in DVD è snervante? Andiamo in Belgio e scopriamo quanto è facile farselo mandare a casa.

Giochi, giochi e ancora giochi dagli USA.

MOST WANTED ON THE NET

Interactive Gizmo
Interactive Gizmo interacts with his environment through sight, touch, hearing and physical orientation. He opens and closes his eyes, wiggles his ears, moves his mouth when speaking and dances.
CLICK HERE - $34.99

***Ultima IX - Dragon Edition* è andato a ruba e, praticamente, si trovava solo online. I maggiori siti di vendita hanno cominciato a prendere prenotazioni molto prima che il gioco uscisse e, talvolta, non tutte le richieste sono state soddisfatte.**

***Quake 3 - Arena*, in versione alluminio è più facile da trovare anche da noi, ma essendo una versione limitata è facile che vada presto esaurita. Il feticista della scatola metallica non potrà far altro che rivolgersi ai negozi online.**

Sta andando letteralmente a ruba il pupazzo del postarolo di PCZeta. Al posto di "that's good" pronuncia strane parole, come "Confindustria", "Nazionalpopolare" e "Frank Zappa". Assolutamente da avere, pena la morte.

http://www.oldgamesitalia.net/

LA CADUTA DEL FALCO

L'incredibile vicenda di *Falcon 4*

Vincenzo Beretta

Se siete appassionati di simulatori di volo, difficilmente vi sarete persi la "saga" di *Falcon 4.0* il simulatore di volo più ambizioso e, al tempo stesso, funestato da bug della storia. Pubblicato dalla MicroProse esattamente un anno fa, il "Falco" soffrì fin dall'inizio di un'inesauribile pletora di problemi: la vastissima campagna dinamica funzionava solo a tratti, il multiplayer non andava, le armi funzionavano una volta su due, i compagni di squadriglia facevano ciò che volevano (il più delle volte nulla) e, a coronamento del tutto, il programma *crashava* una volta sì e l'altra pure.

Così, all'ammirato stupore iniziale si sostituirono ben presto rabbia e frustrazione. Una ventata di *flame* spazzò i *newsgroup* e la MicroProse (che era stata da poco acquistata dalla Habro) venne accusata di ogni sorta di crimine – dall'avere rilasciato il gioco in anticipo agli scandali presidenziali U.S.A. Il paradosso era che la maggior parte di tale frustrazione derivava dal fatto che tutti potevano vedere come sotto alla crosta di *bug* si celasse un gioco sensazionale – se solo avesse potuto esprimersi per intero.

La MicroProse comunque assicurò sia la pubblicazione di una serie di *patch* che avrebbero a poco a poco risolto i problemi del falco, sia la sua dedizione a continuare il progetto di "Campo di battaglia Virtuale", una serie di giochi interconnettibili con *Falcon 4.0* dei quali il secondo avrebbe dovuto essere dedicato all'F15.

Flash-forward: 7 dicembre 1999 – anniversario del bombardamento di Pearl Harbour. La MicroProse ha annunciato l'imminente pubblicazione della *patch* 1.08, un monolitico aggiornamento di 18Mb che dovrebbe risolvere definitivamente tutti i problemi del povero Falco. Sul *forum* ufficiale del gioco gli appassionati sono in fermento. Alla domanda *"Quanti di voi stanno aspettando la 1.08 in questo momento?"* rispondono in 349. Non solo dagli Stati Uniti, ma da Canada, Inghilterra, Australia, Germania, Francia, Italia, Spagna, Turchia, Ungheria, Polonia, Messico, Brasile, Argentina, Sudafrica... una comunità virtuale internazionale legata dalla comune passione per il gioco MicroProse, e dalla pazienza con cui ha saputo accettare le numerose traversie che hanno funestato il progetto. La *patch* infine arriva, ma insieme ad essa, come un fulmine a ciel sereno, una notizia che *nessuno* aveva anticipato: la Hasbro annuncia che la linea *Falcon 4.0* verrà chiusa, ed i suoi programmatori licenziati con effetto immediato. Niente più F-15, niente più supporto, niente più *patch* dopo la 1.08.

Parlare di *choc* è dire poco, e credo di non esagerare che ciò che è avvenuto dopo – se fosse stato seguito da vicino in quei giorni – avrebbe potuto alimentare per anni studi universitari di sociologia virtuale. La bistrattata MicroProse, fino a pochi minuti prima ritenuta colpevole pressoché di tutto ciò che vi può venire in mente, viene improvvisamente innalzata sugli scudi. I programmatori ricevono elogi per il "titanico lavoro svolto fino a quel momento per il progetto" e incoraggiamenti per il loro futuro. Tutti sottolineano come la MP non si sia mai arresa nemmeno di fronte alle difficoltà più grandi, e tutti concordano nel definire la Hasbro la vera responsabile dei problemi del progetto fin dal principio.

Nessuno, in sostanza, aveva mai accusato la MicroProse di alcunché, ed anzi, in molti fanno *mea culpa* (o anche *tua cupa*) nel sottolineare come probabilmente le "ingiuste ed affrettate *flame* prodotte da pochi impazienti" avessero probabilmente affrettato la fine di *Falcon 4.0*. Intanto però la 1.08 era stata pubblicata e, come tutti ebbero modo di verificare dopo pochi minuti, si trattava veramente del Santo Graal, della *patch* capace di porre QUASI la parola fine al tormentato progetto. Restavano però alcuni problemi non secondari, come i *crash* che ancora funestavano alcune configurazioni sotto *Glide* e altri piccoli bug. E' stato a questo punto che è iniziato un fenomeno che, nella nostra esperienza, non ha precedenti nella storia del villaggio virtuale: programmatori dilettanti e professionisti, semplici giocatori e membri dell'ex team di sviluppo si sono rimboccati le maniche e hanno iniziato a risolvere empiricamente i problemi rimasti. Le versioni dei vari *driver* che potevano dare problemi sono state rintracciate e isolate; soluzioni "casalinghe" come l'installazione di file aggiornati a una versione precedente alla 1.08 (nella quale funzionavano) si sono moltiplicate sui vari siti, e il team di controllo di qualità di *F4* ha pubblicato una FAQ nella quale venivano indicati suggerimenti e soluzioni per i problemi più comuni.

Finché, circa una settimana dopo, gli ormai ex-programmatori del Falco hanno annunciato il rilascio di una versione *1.08i* del gioco, realizzata con il team di QA e con il beneplacito della Hasbro – un ulteriore lavoro di rifinitura del programma interamente eseguito durante il loro tempo libero.

Così, eccoci al paradosso: *Falcon 4.0* è oggi uno dei titoli più giocati ed amati dagli appassionati, ma tutto ciò è avventuto in coincidenza con la sua "morte". Tutto è stato perdonato, ma ormai è troppo tardi. Mai, come in questa occasione, l'inconscio collettivo virtuale ha dato ragione a ciò che la psicanalista Faye Dunway dice a Pierce Brosnan ne *Il Caso Thomas Crown*: "Lei ha un brutto problema: ha bisogno di perdere qualcosa per capire il valore che aveva..." Sia come sia, un giorno i padri potranno raccontare ai figli di come la caduta del Falco sia stata l'unica a lui degna: gloriosa!

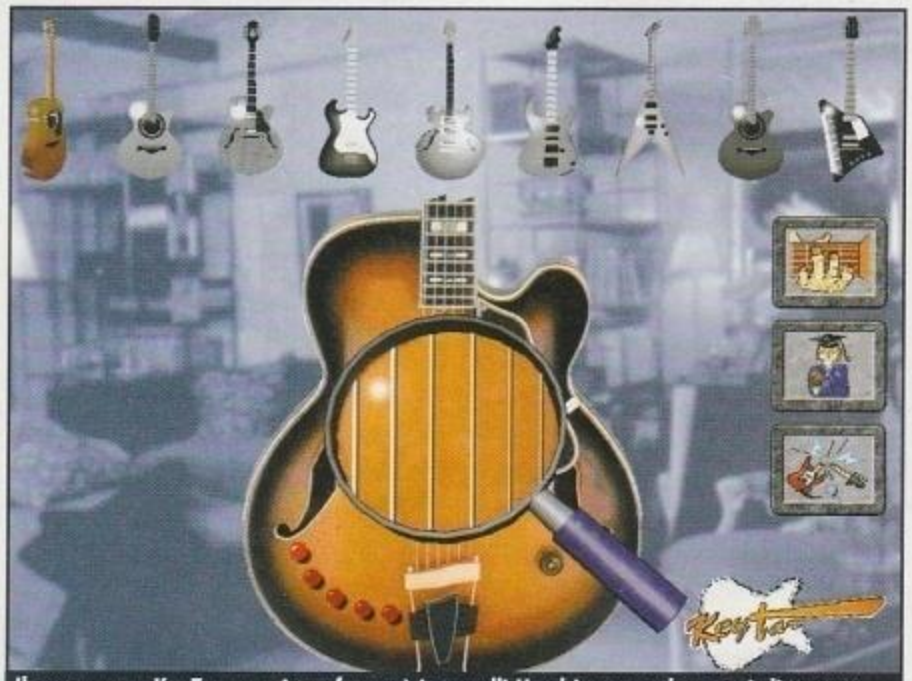
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ENVIRONMENTAL AUDIO: ANNO II

a cura di Davide Giulivi

Sound Blaster Live! Player1024 e Four Point Surround 2000. A che serve avere migliaia di colori e superfici curve sullo schermo se poi, dando fondo alle cartucce del fucile a pompa, udite il flebile gracchiare tipico degli speaker economici? Noi di PCZeta abbiamo provato una postazione audio capace di rendere giustizia alla voce di Lara Croft. Dite addio all'amicizia dei vicini...


Il programma KeyTar non vi trasformerà in novelli Hendrix ma perlomeno è divertente.

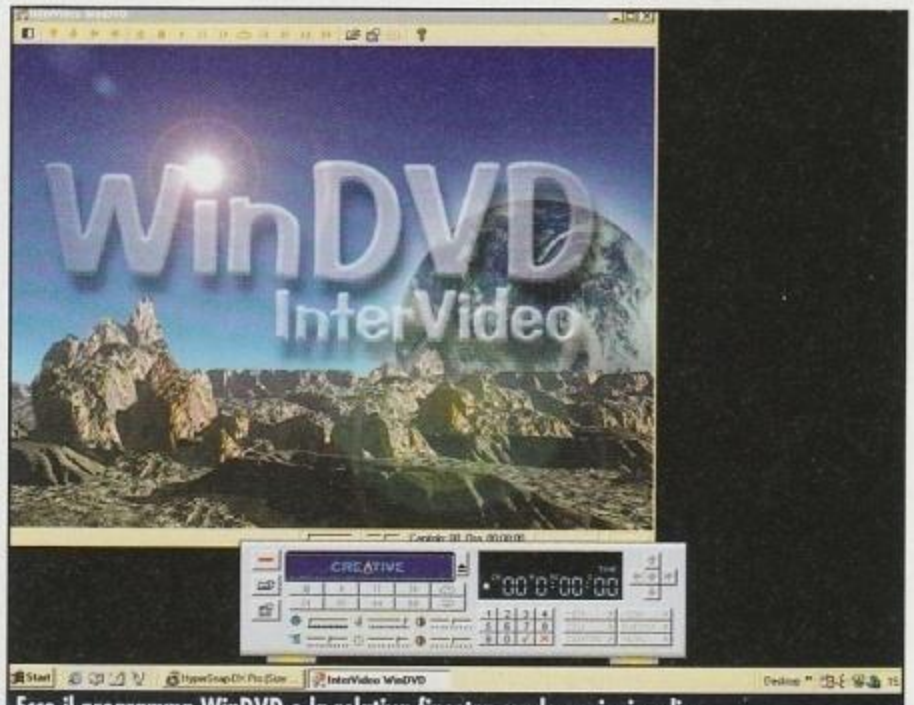
E' passato ormai più di un anno da quando la Creative ha presentanto la SoundBlaster Live! e la serie di speaker Four Point Surround. In quel periodo la diffusione di lettori DVD era ancora limitata (così come quella dei Film basati sul nuovo supporto) mentre l'audio tridimensionale era esclusiva dei giochi che utilizzavano i chip Aureal Vortex. Oggi l'uscita di titoli come "Matrix" e "Bug's Life" in forma digitale e la presenza di giochi che supportano 2 o 3 standard acustici diversi (vedi *Unreal Tournament*) hanno fatto si che la richiesta di periferiche in grado di offrire una qualità audio simile a quella dei cinematografi è cresciuta esponenzialmente ed è proprio a coloro che vogliono trasformare la propria sala nella base di Black Mesa (dopotutto solo Frank Zappa rulla più di *Half Life*, *A.Gori docet*) che i due prodotti che recensiamo si rivolgono.

LA SCHEDA

La Live 1024 Player è l'utima incarnazione della serie Live!. Il design (così come l'hardware utilizzato) è del tutto simile alla precedente versione Basic con la differenza che nelle porte di OutPut è presente un connettore SPDIF digitale nella forma di un minijack simile a quelli analogici classici. E' rimasta invariata la presenza delle entrate CD e AUX, una porta per il collegamento ad un eventuale modem interno (in modo da poter rispondere alle telefonate in arrivo) e un ingresso SPDIF interno utile se siete in possesso di lettori CD/DVD con uscita digitale.

La 1024Player si basa sempre sul processore EMU 10K1, un Digital Signal Processor in grado di modificare in tempo reale le fonti sonore aggiungendo effetti di riverbero, distorsione, modifica di timbro e tonalità. Il 10K1 poi si occupa di elaborare gli algoritmi necessari alla API EAX 2.0 di Creative senza aggiungere compiti al processore centrale. Le EAX sono estensioni allo standard DirectSound3D di Microsoft che utilizzando una tecnica HRTF riescono a riprodurre una spazialità del suono che circonda il giocatore a 360° e contemporaneamente modifica i rumori in modo che si adeguino all'ambiente rappresentato sullo schermo (Environmental Audio). Funzionano? Con 4 casse decisamente si. E' un vero peccato che la gran parte dei giocatori occasionali non abbia mai potuto provare quello che sono in grado di fare le API di Creative e di Aureal per quanto riguarda l'immersività in un gioco. Prendiamo come esempio il già citato *Unreal Tournament:* una volta installata la Live! e l'aver scelto l'opzione "3D Audio Enabled" ci siamo lanciati in una mappa per il Capture The Flag.

Ebbene non appena abbiamo iniziato a schivare alcuni dei missili sparati dai nostri avversari abbiamo potuto chiaramente ascoltare il sibilo aumentare progressivamente, passarci a fianco e spegnersi alle nostre spalle. L'effetto è ancor più evidente quando viene sparato un colpo di RazorJack (una sorta di lama rotante che rimbalza velocemente) in una stanza chiusa: il fischio della lama è talmente ben posizionato da far sembrare veramente che qualcosa stia saettando tra le pareti del salotto. L'altro aspetto innovativo riguarda il comportamento dei suoni, che cambiano in base all'ambiente definito dal gioco. Sparando un colpo di fucile all'aperto porterà ad udire un colpo secco ma disperso, e quindi meno intenso. Tenendo la stessa arma e passando in una piccola stanza il rumore si farà più corposo fino ad alimentare un'eco e un notevole rimbombo una volta entrati in un ampio salone con pareti metalliche. E' la migliore esperienza audio tridimensionale che possiate trovare? Difficile dirlo, nel caso utilizziate solo 2 speaker l'efficacia è molto inferiore a quella della API

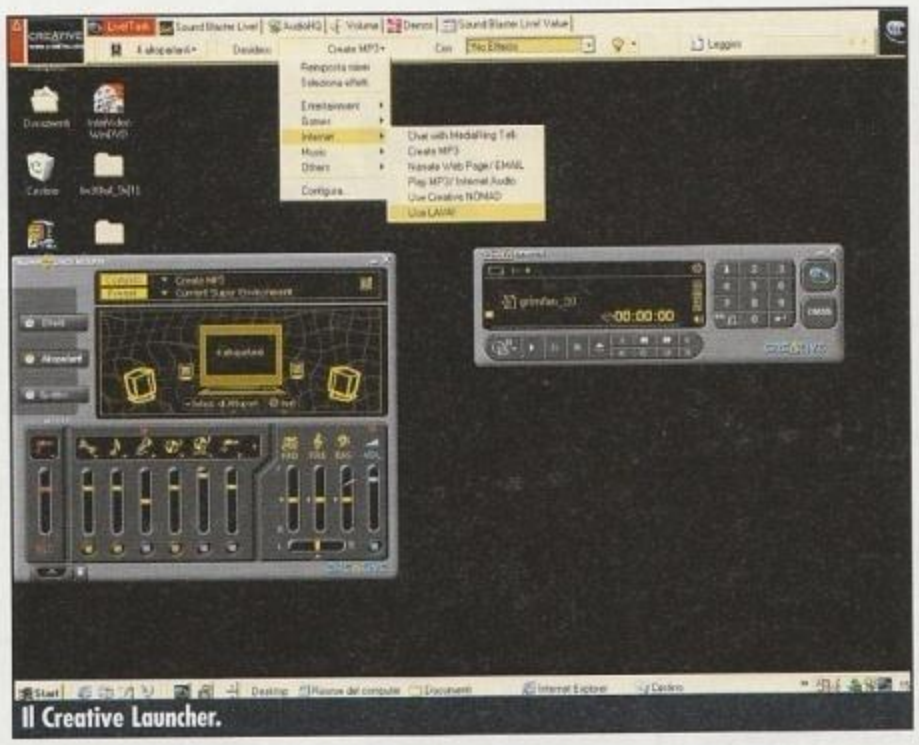


Ecco il programma WinDVD e la relativa finestra con le opzioni audio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A3D di Aureal mentre con 4 speaker le due praticamente si equivalgono. Sul piano del realismo però la Aureal ha un discreto vantaggio: i Chip Vortex2 possono calcolare le "riflessioni" e si adeguano quindi in modo veritiero all'ambiente tendendo addirittura conto di quella che è l'architettura dell' ambiente (nelle EAX gli effetti sono invece scelti dal programmatore tra quelli predefiniti da Creative). La Live! ha però dalla sua altri vantaggi: prima di tutto impegna pochissimo il vostro processore centrale; non è infatti possibile osservare alcun rallentamento anche riproducendo 32 voci contemporanee in formato 16bit a 44Khz. Questo significa poter impostare la qualità audio al massimo in qualsiasi gioco anche utilizzando processori ormai lenti (dal 200MMX in su). Non c'è dubbio Inoltre la scheda è dotata di un bundle software veramente notevole raggruppato nel pachetto LiveWare 3.0. Una volta installata l'ultima versione del software di Creative vi ritroverete un pannello chiamato Creative Launcher con cui potrete avviare una vasta serie di utility che comprendono:


Il Creative Launcher.

CREATIVE SURROUND MIXER

Una utility che permette di assegnare ad ogni programma una configurazione di Speaker ed effetti. Se mentre usate NetMeeting o *Ultima9* avete bisogno solo di 2 casse basterà creare l'abbinamento corretto nel Mixer.
Altrettanto facile sarà far si che tutti i 4 speaker siano attivi e martellanti mentre giocate a *Tribes* o guardate Bruce Willis che viaggia avanti e indietro nel tempo. E' inoltre possibile impostare un effetto predefinito per ogni applicazione. La Live! può infatti modificare qualsiasi sorgente (anche la vostra voce proveniente dal microfono) in modo da farla sembrare riprodotta in una caverna, amplificata dalle casse di una Hall congressi, storpiata dal Telefono o smussata da un bavaglio. Niente di più facile che scegliere l'opzione "stadio" per le vostre partite a *Fifa 2000* quindi.

CREATIVE PLAYCENTER

Il Playcenter è un programma per la riproduzione di CD,MP3,Wav,Midi,RealAudio... niente di eccezionale se non fosse che integra un Codec MP3 in grado di trasformare nel formato compresso i file Wav o direttamente le tracce dei CD audio. E' anche possibile rallentare o aumentare al riproduzione dei brani senza che la frequenza venga modificata.

CREATIVE LAVA!

Lava è un plug-in del PlayCenter che basandosi sulle forme d'onda da vita ad effetti grafici. Divertente all'inizio ma decisamente ripetitivo alla lunga, Lava! Rimane comunque utile per le feste visto che offre effetti di gran lunga migliori a quelli di Winamp o Sonique. Ha una pecca, dovrebbe lavorare con tutte le schede 3D ma si rifiuta categoricamente di partire con una 3dfx... potenza della concorrenza.

Un demo dell' Environmental Audio.

MEDIARING TALK99

E' un programma che vi consente di parlare in viva voce via Internet, ha solo un vantaggio rispetto ai vari Buddyphone e programmi simili, se la persona con cui volete parlare non è in rete oppure siete voi ad essere offline Mediaring compone il numero e si comporta esattamente come un telefono. Pensate che potrete applicare gli effetti Environmental alla vostra voce, potrete quindi fare le vostre abituali telefonate minatorie camuffandovi con la voce di Paperino.

Il software sicuramente più utile rimane comunque l'Intervideo WinDVD con cui potrete riprodurre i film in formato Mpeg2. La versione abbinata alla Live! supporta il Dolby Prologic utilizzando quindi i 4 canali separati per creare l'effetto Surround. Ed è qui che entra in gioco il sistema FPS 2000.

IL MONOLITO NERO E I SUOI FRATELLINI

Il Four Point Surround 2000 è un sistema di Speaker dotato di 4 satelliti dalla potenza di 7 Watts RMS ciascuno più un SubWoofer capace di 25 Watts. L'alimentazione è fornita da un trasformatore di notevoli dimensioni che si innesta nel SubWoofer dove troviamo anche il tasto di accensione, due ingressi analogici di tipo RCA (per un totale di 4 canali: 2 anteriori e due posteriori), le uscite ai 4 satelliti (i fili che vanno alle casse usano la connessione tipica degli speaker HiFi e possono essere quindi sostituiti con cavi di lunghezze superiori), una entrata DIN digitale e un connettore proprietario a cui va collegato il piccolo Paddle da scrivania che vi permette di controllare l'interruttore ON/OFF, il volume e il bilanciamento anteriore/posteriore. Andiamo dritti al punto: Questi speaker sono FANTASTICI come qualità del suono. Le caratteristiche tecniche parlano di una gamma che passa dai 50Hz ai 20Khz ma più dei dati tecnici parlano i risultati. I 4 satelliti non danno distorsioni nemmeno al volume più alto mentre il SubWoofer fornisce frequenze chiare (senza il tipico effetto "bomba" dei Sub più economici) nonostante sia in grado di far sobbalzare le sedie di casa vostra.

Il colore Nero non a caso è tipico dei sistemi HiFi "seri".

La riproduzione dei brani audio entra in diretta competizione con quella offerta da sistemi HiFi assai più costosi visto che negli acuti i Satelliti si comportano estremamente bene. Inoltre l'FPS 2000 è il complemento ideale per la Live! Player grazie al fatto che utilizzando l'uscita SPDIF digitale della scheda è possibile controllare tutti i 4 canali evitando del tutto le interferenze elettromagnetiche e le dispersioni tipiche dei collegamenti analogici. Ciò non toglie che con qualsiasi scheda li abbiniate (noi li abbiamo provati anche con una MX300) questi 5 mostriciattoli faranno credere a vostri vicini che le macchine di Rally Championship stiano effettivamente scorrazzando tra l'anticamera e il bagno. I puristi del Dolby AC3 digitale sentiranno la mancanza del satellite centrale (per loro c'è il DTT 2500) ma tutti gli altri non potranno che concordare che un set di casse di questo tipo è importante per il godimento dei Videogiochi quanto un GeForce.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

Chissà che cosa sarà mai accaduto quando leggerete la prima TecnoMail del nuovo Millennio (evitate sin da ora pedisseque analisi sull'errata valutazione dell'anno 2000 come inizio del Terzo Millennio, il 2001 avrà il calcolo matematico dalla sua parte e perfino l'appoggio di Papa Giovanni, ma resta tanto indietro quanto a fascino).
Potrebbe essere che a causa del Millenium Bug tutto il mondo occidentale sia rimasto senza corrente elettrica per alcuni secondi, il Norad non abbia mandato più segnali a qualche satellite nell'Orbita di Clarke che, interpretando l'improvviso silenzio con programmato ottimismo, abbia ordinato un'immediata ritorsione nucleare nei confronti dell'intero pianeta.
In realtà accadrà di peggio: la Microsoft esisterà ancora e con lei i deliziosi Bug di Windows che, tanto per citarne uno, ci inverte i tasti del mouse dopo aver effettuato il Defrag di 3 Hard Disk.
Buon Anno!

A cura di Davide Giulivi (dgiulivi@iol.it)

Esimio Luca,
Il mio sistema, rinnovato totalmente questo Marzo, ha finalmente cominciato ad ingranare e soddisfa appieno le mie esigenze. Tuttavia rimangono alcune incertezze che mi incuriosiscono non poco, e che spero tu mi potrai aiutare a comprendere.Prima di tutto la mia configurazione:
AMD K6-2 333, Asus P5A-B BIOS Version 1008 (senza audio onboard), 64 MB RAM, scheda video Guillemot MAXI Gamer Phoenix AGP (chipset Voodoo Banshee) BIOS1.1.10SG, scheda audio Creative Sound Blaster Live FULL, Win98 aggiornamento con il service pack 1, Direct X 7.
1) La mia scheda grafica non viene sfruttata appieno. Lo sospettavo già da tempo, ora che ho installato le DX7 ne ho la certezza: la funzionalita' AGP non viene considerata disponibile per la mia scheda. Perché questo? Ora, la mia motherboard ha il BIOS aggiornato all'ultima versione disponibile, la scheda grafica pure, ho installato l'ultima versione dei driver (generici, perché quelli specifici sono arretrati di circa due o tre versioni, grazie Guillemot), l'ultima versione del miniport driver della ALI (il manuale della motherboard chiede esplicitamente di installarlo per attivare le funzionalità AGP). Ho controllato il tutto più volte, le installazioni sembrano essere riuscite correttamente. Cambiando parametri nel BIOS non cambia nulla. Eliminando il miniport non cambia nulla. Passando da win95OSR2 a win98 (aggiornamento) non cambia nulla.
Installando il Service Pack 1 idem. Ora, d'accordo che ci sono sedici mega sulla scheda, e che non sento il bisogno di cambiarla perché non mi occorrono tremila fps nei giochi 3d, ma siccome se proprio volevo una PCI me la compravo tale (oltretutto risparmiando), come pensi possa fare per attivare questa benedetta funzionalità AGP? Io sospetto che possa dipendere da un qualche file di Windows, ma non oso visitare il sito della Microsoft. Puoi aiutarmi?
2) La mia Sound Blaster Live proprio non vuol saperne di funzionare sotto DOS al momento dell'avvio. sono arrivato alla versione 3 del Liveware, ho (come gia' detto) l'ultima versione del BIOS della MB, ho provato a cambiare tutti e tre gli slot PCI, a cambiare DMA, IRQ, riservarli, riti voodoo, ma niente. Funziona bene assai sotto win98 dos box, se esco da windows e passo al DOS, ma quanto resetto e gli dico di limitarsi a caricare il DOS non c'è verso di farla funzionare. Perché diavolo fa cosi'? Devo fustigarla? Devo metterla più vicino al dissipatore della Banshee, cosi' impara? Cosa posso fare, oltre che un viaggio a Lourdes? Ti prego, consigliami tu, perchè se mai un giorno dovessi recuperare un gioco che funge solo sotto DOS non saprei che pesci pigliare, a meno di usare una configurazione specifica per questa evenienza (che mi costringerebbe a caricare win e uscire). Aiutami, ti prego in ginocchio sui ceci.
3) A parer tuo: ora la mia macchina ha il bus di sistema a 95 mhz, come richiesto dal settaggio di sistema. Se io sottocloccassi il mio processore a 300 Mhz, potendo cosi' portare la MB a 100 Mhz, otterrei un beneficio? Se si', sarebbe apprezzabile? E ci potrebbero essere rischi di sorta? Mi auguro che tu possa rispondere prima o poi (sarebbe mejo prima, ovviamente.....) Salutoni e continua cosi'!!!!!!

Per questioni di spazio abbiamo "tagliuzzato" la tua mail, ciononostante vediamo di risolvere i tuoi problemi punto per punto:
1) Per accorgerti che la tua Banshee non utilizza le funzionalità AGP probabilmente hai osservato il DirectX Diagnostic Tool che è possibile trovare in Utilità di sistema/Microsoft System Information. Il fatto però che non venga identificata una periferica AGP compatibile nel tuo sistema è del tutto normale, la routine interna alle DirectX 7 segnala la presenza di una scheda AGP soltanto se questa supporta la funzionalità Direct Execute, ovvero la capacità di ricercare autonomamente nella ram di sistema le Texture da renderizzare. La Banshee pur utilizzando altri vantaggi del bus AGP (come la velocità 2x a 66Mhz e gli 8 bit di sidebanding) non ha questa capacità, cosi come non la ha il Voodoo3. Curiosamente anche i possessori dei prossimi Voodoo4 e 5 si ritroveranno davanti allo stesso messaggio dato che 3dfx non ritiene la funzionalità Direct Execute realmente utile.
2) Al momento del boot di sistema Win98 (e anche il 95) per caricare i driver DOS utilizza il file Autoexec.bat. Ora, probabilmente nel tuo Autoexec sono presenti queste 2 linee: SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6 - SET CTSYN=C:\WINDOWS. Quando invece riavvii il sistema in modalità MS-DOS dalla sessione di Win è il file Dosstart.bat ad essere eseguito ed è qui che probabilmente troverai la linea: C:\PROGRA~1\CREATIVE\SBLIVE\DOSDRV\SBEINIT.COM
Che richiama il file necessario al corretto funzionamento della Live sotto DOS. Il file Dosstart lo trovi nella cartella di Windows, una volta scovato non devi fare altro che un copia/incolla nell'Autoexec
3) Come riportato da tutti i test una CPU a 433Mhz con bus a 66 supera in performance un modello equivalente da 400Mhz con bus a 100. Tieni conto che più è alto il numero di Mhz maggiore è il gap tra il numero di dati che la Cpu potrebbe eseguire e quelli che effettivamente riceve dalla cache prima e dal bus poi. Underclokkare la tua CPU porterebbe quindi dei rallentamenti invece che miglioramenti.

Carissima redazione di PcZETA, Io ho riscontrato problemi in FIFA 2000 che era presente anche nella versione scaricata da internet. Quando nel 3D Setup scelgo la mia mitica Diamond Viper V550 (con l'ultimo aggiornamento) e poi entro nel gioco le immagini sono bianche. Il mio computer è un PII 400 , 128 Mb RAM , S.B.Live! , V550. Ho provato a cercare delle patch sia nel sito della EA sia in quello di Fifamania. Ho installato le Directx 7.0 di Microsoft. Sono disperato!!!!

Con affetto Filippo

Il tuo problema è stato risolto con l'ultima release dei Detonator driver, la 353 che puoi scaricare da: Il pacchetto comprende i driver per schede basate su TNT,TNT2 e GeForce. Nella stessa pagina è poi presente una apposita versione (363) per i fortunati possessori di Athlon e GeForce. L'ultimo chip di Nvidia da dei problemi se utilizzato con motherboard basate su chipset AMD 750 (capita che alcuni giochi siano privi di texture o che addirittura non partano se usano OpenGL) anche se per ora purtroppo la soluzione adottata è di abbassare la velocità del bus AGP a 1x.

Ciao Davide,
Intanto volevo farti gli auguri per il tuo futuro impegno nella TecnoMail

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(per sostituire il Bonacina ne avrai bisogno!), volevo chiederti questo: Mi è capitato più volte di leggere sulle pagine di riviste informatiche "professionali" di PC dotati di due CPU, molto spesso utilizzati come server. Quello che mi stupisce è che tra i videogiocatori, spesso impegnati in spese folli soltanto per guadagnare qualche Mhz in più non siano proliferati sistemi con due o anche più processori. Forse che i giochi non ne avrebbero vantaggio? O è solo una questione di costi?

Paolo Paganelli

Non temete, abbiamo già cosparso la redazione di incensi e pelli di Bufalo nel tentativo di richiamare almeno un po' della potenza spirituale del vecchio Luca... Il motivo per cui le scrivanie dei Videogiocatori non sono occupate da sistemi multiprocessore è data dal fatto che Windows95 e 98 non supportano l'uso di più CPU contemporaneamente. Per fare si che in un sistema SMP (così vengono chiamati) una CPU non rimanga inoperosa bisogna per forza passare a Windows NT o, evento ancora raro tra i videogiocatori, a Linux.
Windows NT ha però delle pecche che lo rendono di fatto inutilizzabile per i giochi visto che supporta soltanto le ormai obsolete DirectX 3 e soffre di una cronica sfasatura nella riproduzione dei file Wave dei giochi. Linux invece ha dei problemi non tecnici ma di usabilità: non ha una interfaccia grafica standard tanto che la maggior parte degli utenti del sistema ideato da Linus Thorsvald si affidano ancora al vecchio prompt in linea... Nessuna speranza per i videogiocatori bramosi di acquistare 3 o 4 Athlon quindi? Sbagliato, perché con l'arrivo di Windows 2000 avremo finalmente un Sistema in grado di accettare fino a 8 CPU compatibile con Directx7, OpenGL e gran parte delle periferiche attualmente utilizzate con Win98 (più precisamente tutte quelle dotate di driver in standard WDM, ormai ampiamente diffuso tra i produttori di Hardware). Detto questo, i vantaggi che un sistema SMP può dare variano ampiamente da applicazione a applicazione. Un gioco deve essere specificatamente programmato per trarre vantaggio da più CPU. I miglioramenti non avvengono in modo "magico", i Thread (le varie istanze che compongono il programma) devono essere suddivise in modo molto efficiente perché non si vada incontro a numerosi momenti di "stallo" in cui una CPU è ferma in attesa che la compagna effettui una certa operazione. L'utilità del tutto è poi strettamente legata alla capacità del Chipset: con un bus a 100Mhz ogni Cpu avrà mediamente 50Mhz a sua disposizione, non per nulla la Intel ha inserito nei suoi Xeon (i più usati nei server Bi o Quadriporcessore) ampie quantità di Cache di secondo livello.
Attualmente solo un gioco supporta l'utilizzo di più CPU: Quake3 Arena. Mediamente l'aumento di performance sui sistemi SMP è, nel gioco della id, intorno al 30%, molto lontano dall'aumento del 100% che molti si aspetterebbero quindi. Uno storico esempio della difficoltà di ottimizzare le applicazioni per due processori è dato dal vecchio Saturn della Sega. Nel tentativo di compensare la palese inferiorità della console Sega nei confronti della PlayStation gli ingegneri del clan di Sonic piazzarono all'ultimo momento una seconda CPU Hitachi con il risultato che gli sviluppatori impiegavano mesi per guadagnare un misero 20% in più della velocità complessiva. Se tutto questo non dovesse scoraggiarti (dopotutto ci sono giocatori che spenderebbero un paio di stipendi per avere qualche fotogramma in più a Quake) sappi che Multiprocessore per i videogiocatori si traduce in Abit BP6 o BF6. Queste due Motherboard stanno riscuotendo un notevole successo negli USA perché danno la possibilità di montare due Celeron (su socket 370 nella BP6) o due Pentium3 (su slot nella BF6) con frequenze fino al GigaHertz. Il chipset è il solito BX con l'aggiunta però di due porte IDE extra in modalità Ultra ATA66. Se proprio non avete limiti di spesa una opzione ancora più saggia sarebbe quella di aspettare pazientemente l'arrivo del chipset 820 di Intel. Le schede basate su questa architettura saranno endemicamente più efficienti in modalità SMP grazie all'utilizzo della veloce Rambus Ram.

Venerabile Bonacina,
prima di tutto complimenti per la tua rubrica: la leggo sempre con interesse, anche se ormai il mio PC (un P133) e' cosi' vecchio che non trovo quasi mai argomenti che lo riguardino... pero' grazie ai tuoi insegnamenti mi tengo più aggiornato e riesco ad aiutare molti amici in difficoltà (...persone che non hanno mai toccato un computer in vita loro e si ritrovano all' improvviso con un PIII per casa...). Ma veniamo al mio problema: il mio PC ogni tanto si "congela", nel senso che inspiegabilmente si ferma tutto com'è, senza messaggi di errore, la freccia del mouse rimane immobile dove si trova e non c'è altro da fare che resettare "col pulsante", visto che nemmeno la combinazione ctrl+alt+canc fa effetto. Questo fenomeno capita soprattutto mentre muovo il puntatore sulle voci dei menu' delle applicazioni (tutte,e non una in particolare)... non ci capisco nulla! ho anche provato a cancellare TUTTO dall'hard disk e reinstallare win95 e i programmi da capo, ma non ho risolto il problema... Cosa potrebbe essere?
L' unica cosa che mi viene in mente e' che la ram possa essere difettosa (ho 2 simm da 8 e 2 simm da 4)... ma non mi ha mai dato problemi, quindi e' solo un' ipotesi molto vaga. aiutooooo!!!

Ciao - Ant

Caro Ant, senza nessun intento critico ho scelto la tua missiva quale esempio di "lettera criptica". Dalle righe che mi hai scritto traggo solo due informazioni: che hai un Pentium 133 e che usi Windows 95.
Lo dico perché con un problema "fantomatico" come il tuo molto utile sarebbe stato sapere il modello della scheda madre, il relativo BIOS, il tipo di VGA e di scheda audio che possiedi. E' un consiglio che vale per tutti i lettori, più informazioni ci date sul vostro sistema più accurate saranno le nostre risposte. Detto questo andremo per chiaroveggenza. Partiamo dal presupposto che tu non abbia delle periferiche con IRQ in conflitto: per accertartene è sufficiente andare in Pannello di Controllo/Sistema/Gestione Periferiche e li selezionare prima Mostra Periferiche per Connessione e poi Proprietà. Ti verrà mostrata una finestra con tutti gli IRQ utilizzati, che tipicamente sono:
00 -Timer di sistema
01 - Tastiera
02 - Controller di Interrupt
03 - Seriale COM1
04 - Seriale COM2
05 - Sound Blaster o compatibile
06 - Controller Floppy
07 - Porta Parallela
08 - Orologio CMOS
10 - PCI Steering, il 10 è un IRQ che può essere condiviso da più schede PCI senza che ci siano conflitti
13 - Coprocessore Matematico
14 - Controller IDE primario
15 - Controller IDE secondario
Le schede PCI possono occupare anche gli IRQ 11 e 12, comunque quello che tu devi appurare è che nessuna delle voci elencate sia contrassegnata da un punto esclamativo giallo che indica appunto l'errata assegnazione a due periferiche diverse dello stesso IRQ. Nel caso sia proprio così allora non devi fare altro che selezionare Mostra periferiche per tipo, cliccare sulla periferica responsabile e Proprietà. Da qui scegliere la linguetta Risorse e quindi assegnarle un IRQ disponibile (il 9 NON esiste). Se invece da questo punto di vista fosse tutto OK allora il problema risiede altrove. Ti sei accertato di avere gli ultimi driver della scheda video? Se non ne hai comprate di nuove sul tuo PC sarà quasi sicuramente presente un S3Virge-Trio 64 o una Ati Rage 2. In entrambi i casi la scelta migliore è di non installare assolutamente nulla lasciando al sistema il compito di riconoscere il chip e di utilizzare i driver di default. L'importante nell'utilizzare queste schede obsolete è la compatibilità piena con DirectDraw 1.00 che viene utilizzato dalla GDI di Windows. Se sul fronte Windows risultasse tutto Ok nonostante i continui blocchi dovrai passare allo scandaglio il Bios.
E' anzi assai probabile che il tuo problema si possa risolvere qui, visto che il "congelamento" è tanto radicale da non lasciare neanche lo spazio a una delle tipiche "finestre blu" con cui Windows ci avvisa di un errore di Protezione Generale o di Pagina.
Usando un 133 il chipset da te posseduto utilizza Chipset VX,HX o TX molto probabilmente con BIOS Award. Entra nel menu Chipset Features Setup e metti questi parametri:
Auto Configuration = 70ns DRAM
Fast EDO lead off = Disabled
Speculative Leadoff = Disabled
Sdram RAS Timing = 3T/5T/8T
Sdram CAS Timing = 3T
Sdram Speculative Read = Disabled
I lettori più esperti si accorgeranno che così facendo si rallenta la velocità di accesso alla ram, ma spesso capita di trovarsi di fronte a SIMM che non reggono la velocità standard di 60ns, e comunque il rallentamento non è superiore al 5%.
Detto questo vale la pena di controllare che sul fronte raffreddamento della CPU sia tutto OK. Andando in Power Management controlla la voce CPU Temperature (che per un P133 non dovrebbe superare i 50-60°). Nel caso la ventolina tragga alimentazione da un connettore sulla motherboard la voce CPU Fan Speed indicherà gli RPM della stessa ma molto più comunemente gli assemblatori la collegano direttamente all'alimentatore del Case; Dovrai per forza aprire il case per verificare che il dissipatore funzioni. Tienici informati sugli accadimenti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

Non perdete l'appuntamento con l'avventura in *Indiana Jones e La Macchina Infernale*, e gli altri fantastici demo presenti in questo numero: *Star Trek: Hidden Evil, Homeword* e *Sid Meier's Alien Crossfire*...

ATTENZIONE

Può accadere che il CD-ROM allegato a PCZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile. Vi verrà subito inviato un CD sostitutivo.
STUDIO VIT - PCZETA CD
Via Ricotti 15 • 20158 Milano

ISTRUZIONI PER L'USO

Come per il mese scorso il Cidd di PCZeta si presenta in maniera diversa rispetto a come lo conoscete. Tanto per cominciare il file da lanciare per aprire l'interfaccia non è più il caro e vecchio PCZCD.exe, ma il file home.html. Affinché possiate vedere la nuova sfavillante veste grafica dovete avere installato sul vostro computer un qualsiasi Internet browser. Se non lo avete, dovete aprire "Risorse del computer" e seguire il percorso D:\classici\Netscape Communicator 4.7\cc32e47.exe, dove D è la lettera del vostro CD-Rom. Questa operazione installerà il programma della Netscape per la navigazione e per la posta elettronica. Naturalmente va bene anche Internet Explorer.
Torniamo ora ai contenuti. I campi a cui potete accedere sono i soliti, quindi ci sono i Demo, i Classici, i Driver, le Espansioni e le Patch. Nell'area che scegliete si trova l'elenco dei file, giochi o programmi che intendete installare. Se usate Internet Explorer, cliccando su questi collegamenti vi verrà chiesto se intendete eseguire l'applicazione dalla posizione corrente o salvare il file sul disco fisso. Scegliete la prima possibilità e rispondete "si" alla richiesta della finestra successiva, in modo che l'installazione parta dal CD. Questo non succede per i file in formato .zip, i quali verranno aperti immediatamente. Con Netscape, invece, ad esclusione del formato .zip, sarete costretti a copiare i file su disco fisso e quindi eseguirli da lì. Lo sappiamo, è una vera e propria scocciatura, infatti, questo è l'ultimo mese che si utilizza questa interfaccia, il momento di transizione e di momentanea emergenza è ormai ultimato e dal prossimo numero si potrà finalmente assistere a un qualcosa più "user-friendly".

REQUISITI DI SISTEMA

Avete bisogno di almeno un Pentium 166 con 32 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD. Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre un processore dal P200 in su con 32 o 64MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, un lettore CD-ROM 4x, una scheda video SVGA e già che ci siete una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

DEMO

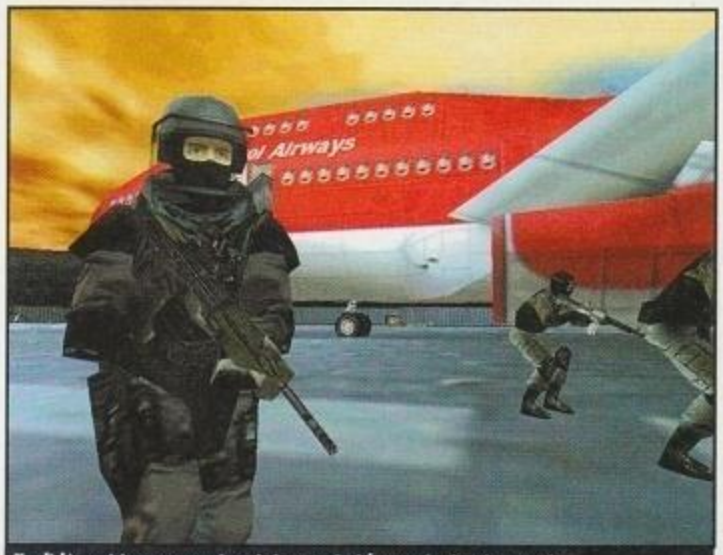
SID MEIER'S ALIEN CROSSFIRE
Electronic Arts
Alien Crossfire è la prima espansione ufficiale dell'ultimo capolavoro di Sid Meier, Alpha Centauri. La razza indigena del pianeta è tornata per rivendicare il proprio territorio, farete parte della loro fazione, o vi schiererete con gli umani per ricacciare gli invasori nello spazio?
Controlli: Tastiera/Joypad

CONFIRMED KILL
EIDOS
Siete alla prese con uno degli acrobatici biplani della guerra mondiale. Dovrete stare molto attenti se non volete farvi abbattere in pochi istanti. L'azione non manca di certo e grazie alla bella realizzazione degli aerei sembra proprio di trovarsi nel bel mezzo della battaglia. Scheda 3D richiesta. Giocabile solo online.
Controlli: Tastiera/Joypad

DELTA FORCE 2
Novalogic
Come nel primo omonimo episodio, fate parte di un gruppo di soldati d'élite, la Delta Force, specializzati nel combattere il terrorismo. Il gioco è uno sparatutto in prima persona, ma al contrario della maggior parte di essi, non esistono fucili laser o cose simili, le armi sono rigorosamente vere e le missioni consistono nel sabotare basi nemiche, salvare ostaggi e così via.
Controlli: Mouse/Tastiera

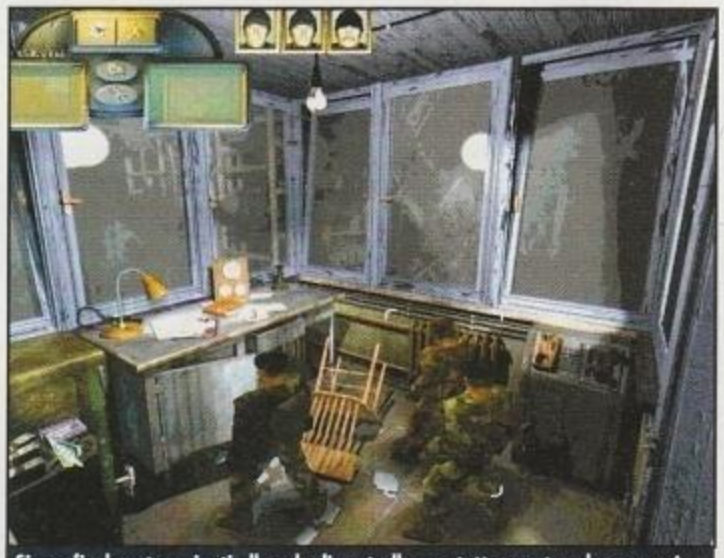
GORKY 17
Ubisoft
Siete un membro di un commando professionista che è stato mandato ad indagare nella base di spionaggio abbandonata dai russi dal nome Gorky 17. La stampa ha diffuso notizie su apparizioni di strane creature a metà tra un uomo e un mostro abominevole, così il vostro compito è quello di introdurvi nel complesso e di scoprire la verità.
Controlli: Tastiera/Joypad

STAR TREK: HIDDEN EVIL
Activision
Collocandosi in un periodo di tempo che segue gli eventi di Star Trek: Insurrection, dovete, agli ordini del capitano Picard, sgominare una razza aliena ostile. Avrete a disposizione tricorder, phaser, e anche una nuova arma vulcaniana. In un misto tra avventura e azione, la saga infinita di Star Trek torna con prepotenza sui tutti i nostri monitor.
Controlli: Mouse


Tu di là, voi invece seguitemi, i terroristi hanno i minuti contati.

HOMEWORLD
Sierra
Nella vostra galassia regna la pace e l'equilibrio, ma sembra proprio che gli invasori non vogliano che questo idillio continui ancora per molto. Sterminata quasi tutta la popolazione, i superstiti sono stati confinati in un freddo pianeta ai confini con la galassia, ma ora, dopo centinaia di anni è giunto il momento di tornare a casa, e togliere agli usurpatori quello che vi spetta di diritto.
Controlli: Tastiera/Joypad

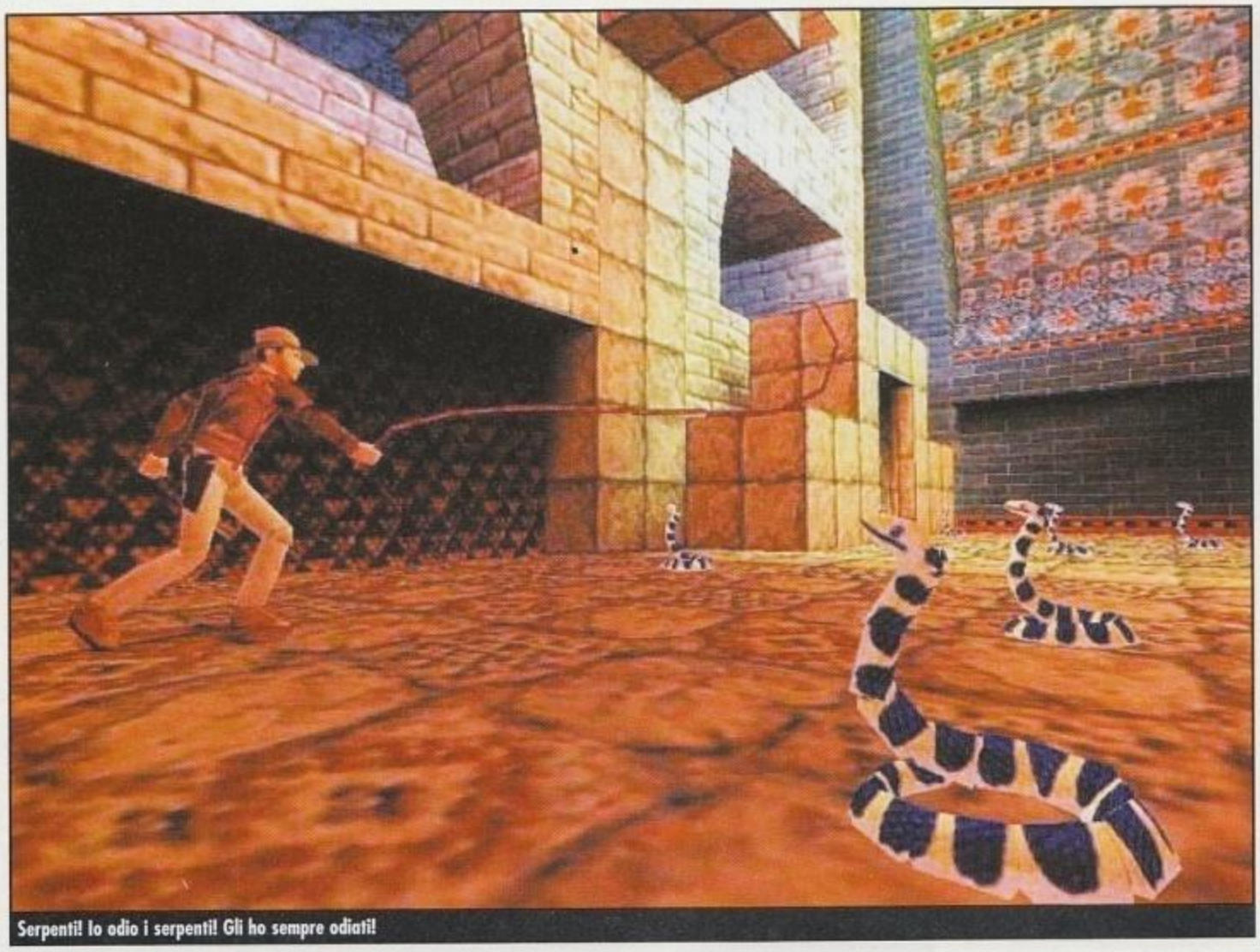
INDIANA JONES: LA MACCHINA INFERNALE
Lucas Arts
In una nuova concezione di gioco è tornato Indiana Jones alle prese con la sua ultima avventura ne "La Macchina Infernale". Alle vecchie cariatidi


Siamo finalmente arrivati alla sala di controllo, ma tutta questa calma non mi convince.

Nei panni dell'uomo scimmia, un nuovo gioco a piattaforme ispirato al film animato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Serpenti! Io odio i serpenti! Gli ho sempre odiati!

come noi che hanno scoperto Indy nei primi giochi Amiga, vederselo girare con le Direct3D è un vero spettacolo. Una recensione approfondita è presente sulle pagine di PCZeta di questo mese.
Controlli:Tastiera/Joypad

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

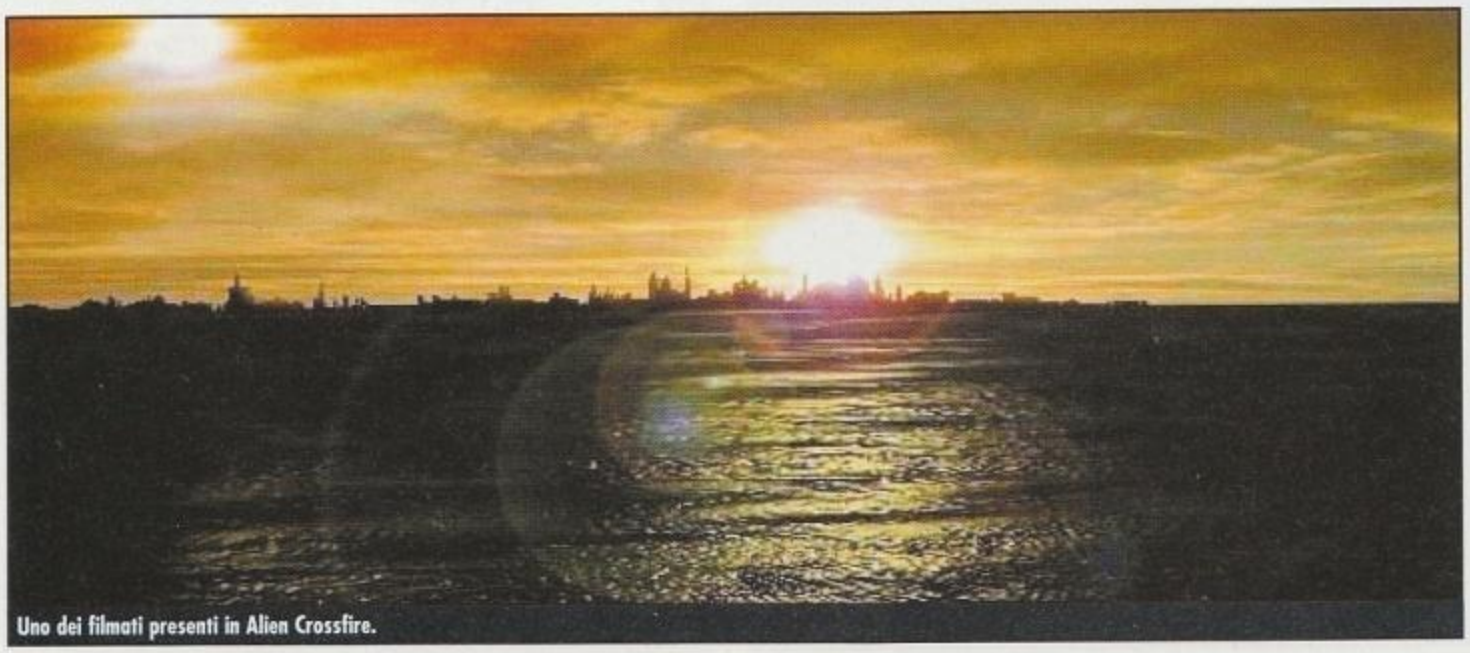
Take 2
Il seguito di uno dei migliori giochi mai realizzati per quanto riguarda l'atmosfera ricreata e la trama. La grafica è stata migliorata ancora, sono state aggiunte nuove armi e le missioni sono state rese più particolari. Sicuramente un titolo imperdibile per chi ha amato il primo episodio e non solo.
Controlli: Tastiera/Mouse

SPEC OPS II: GREEN BERETS

Zombie
Dopo il primo episodio e l'espansione giocabile solo online Ranger Team Bravo, in *Spec Ops II: Green Berets*, ci troviamo alle prese con il solito esercito di alieni venuti da un'altra dimensione per spazzarci tutti via. La trama sicuramente non è tra le più originali, anzi, in aiuto viene la locazione reale degli ambienti, i suoni le armi originali dei gruppi di assalto americani, come pure le voci di comando.
Controlli: Tastiera/Mouse

TARZAN

Disney
Come ogni film Disney che si rispetti, l'onda d'urto dell'esplosione cinematografica ha effetto su ogni cosa, dai regali dell'happy meal, ai set per la scuola e naturalmente al nuovo videogioco dedicato. Tarzan è un platform abbastanza carino, forse mirato per un pubblico più giovane, ma sicuramente degno di nota.
Controlli: Tastiera/Joypad


Uno dei filmati presenti in Alien Crossfire.

ADD ON

**Abbiamo raccolto tutte le patch che riguardano i giochi più belli degli ultimi tempi.
Dopo averle lanciate, leggete con attenzione i file readme allegati al file per aggiornare nella maniera più corretta il vostro gioco preferito.**

ULTIMA IX

u9v105.exe
Patch che porta il gioco alla v 1.05

DARKSOTNE

darks104.zip
Patch per la versione americana. Aggiorna il gioco alla v.1.04

HOMEWORLD

hwpatch2.exe
Nuova patch, che aggiorna alla v.1A04

NHL 2000

nhl2000.exe
Patch che risolve alcuni problemi di questo bellissimo gioco

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

ROGUE204.exe
ROGUE205.exe
Patch per aggiornare il gioco alla versione 2.04 e l'ultimissima patch per la versione americana, v2.05

SHADOWMAN

shadowm2.exe
Seconda patch rilasciata, per risolvere alcuni problemi

SYSTEM SHOCK 2

shkpatch.exe
Patch per aumentare la compatibilità con le schede 3D e risolvere alcuni bug

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

soulrv12.exe
Aggiorna il gioco alla versione 1.2

CONFIRMED KILL

100to109.exe
Patch per passare dalla v1.00 alla v1.09

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIBERIAN SUN

Possa entusiasmare o no, fatto sta che *Tiberian Sun* è un titolo che merita la massima attenzione e, vista la mole di missioni, una soluzione a due puntate.

THE MESSIAH RETURNS

Una volta fatte entrare le vostre truppe nella base, dovete produrre subito una raffineria e 5 soldati. Mandateli a proteggere il lato Nord della vostra base, da dove verrete attaccati. Inoltre è bene produrre altre cinque unità di fanteria da posizionare nell'angolo Nord-Est della base, dal momento che i NOD (avversari) useranno gli APC sotterranei per sorprendervi. Una volta accumulato Tiberium, addestrate almeno 7 o 8 rifleman da mandare a uccidere i nemici rimasti nella zona (che dovrebbero ridursi a un paio di jeep e dei soldati).

RETALIATION

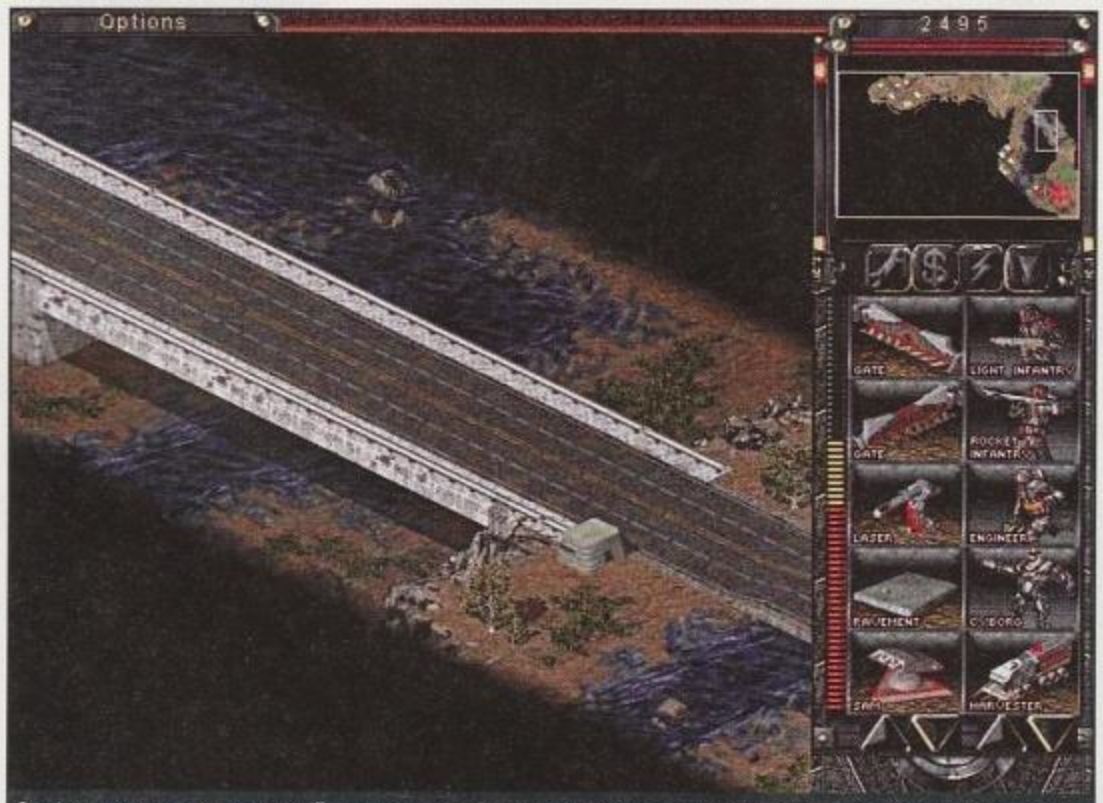
Dovete edificare la base posizionando le raffinerie ad Est, dove è presente un buon campo di Tiberium. Appena possibile, dovrete produrre subito un altro Harvester in modo da potervi poi concentrare sullo sfruttamento delle risorse (leggi: produzione di unità), più che sull'estrazione delle stesse. Prodotto un buon esercito dovete raggiungere la TV Station che si trova dietro la base dei NOD (la quale, essendo per voi un pericolo costante, deve essere eliminata quanto prima: le difese consistono in due torrette e qualche cyborg, quindi una decina di Jeep dovrebbero essere più che sufficienti). Raggiunta la TV Station usate l'ingegnere per conquistarla. A questo punto arriveranno dei rinforzi, con i quali potrete dirigervi a Sud dove, attraversato il ponte, troverete da distruggere un'altra base nemica che essendo praticamente indifesa non vi darà problemi.

FREE REBEL COMMANDER

Portate le truppe a Sud attraverso il passaggio, fino ad arrivare all'imbocco di un tunnel. Percorretelo e giungerete alla base dei NOD dove, distrutti i due camion, vi verranno consegnati 3 ingegneri e un soldato. Con gli ingegneri potete anche conquistare qualche struttura, ma dovrete conservarne uno per ricostruire il ponte poco più a Nord.

Grazie a questo bonus curativo, potrete riportare lo stato di salute delle vostre unità a livello ottimale.

Infatti questo collegamento è fondamentale per arrivare ad un'altra base dei NOD dove troverete vostre altre truppe e il comandante (che va assolutamente protetto). Distruggete la barracks in modo da tagliare le gambe al nemico e successivamente riconducete il comandante all'Harpy che nel frattempo è atterrato al punto di partenza.



Grazie a questo ponte, potrete (nella missione in cui dovrete catturare Umagon) arrivare alle spalle del nemico ed annientarlo con maggiore facilità.

DESTROY HASSAN TEMPLE

Appena verrete avvistati, la base nemica verrà messa in stato di allerta. Procedete lungo il ponte fino a sfondare le difese nemiche: quando vi verrà mandato il Mobile Construction Vehicle portatelo nella base dei NOD (che nel frattempo avreste dovuto conquistare con i vostri ingegneri) perché così vi verrete a trovare in una posizione strategica. Posizionate delle jeep a Sud visto che dovrete respingere gli attacchi di una base meridionale; preparate poi un buon esercito (composto da Jeep e Tick Tank) da mandare a distruggere la base a Nord. L'impresa non è eccessivamente complicata ma bisogna fare attenzione al nemico che certo non vi renderà la vita facile. Il tempio di Hassan si trova su una collina: con i vostri mezzi dovrete distruggerlo e ne uscirà un Harpy. Quando il comandante NOD starà per fuggire, verrà abbattuto dai vostri soldati lanciamissili, che nel frattempo vi verranno mandati all'interno di un APC sotterraneo.

BLACKOUT

Il vostro obiettivo è distruggere il radar dei GDI prima che possa tornare operativo (quindi prima che la tempesta di ioni termini). Nel costruire la base dovrete fortificare pesantemente la sezione Sud-Est dal momento che i nemici vi attaccheranno con ingegneri e soldati che, se non verranno fermati in tempo, vi causeranno danni enormi (costruite perciò almeno 5 torrette laser). Ad Ovest invece dovete schierare qualche Jeep e Cyborg per rispondere ai lanciadischi e alla fanteria degli avversari. Il campo di Tiberium che dovrete sfruttare si trova nella parte occidentale della mappa e non dista molto dal punto

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La prima missione è molto semplice: bastano pochi soldati per fare fuori i mezzi nemici nei paraggi.

Ecco qui la TV Station che dovrete catturare.

di partenza: nonostante ciò, è bene avere tre harvester per la raccolta del minerale, visto che vi serviranno consistenti fondi per l'attacco. Infatti la prima base dei GDI si trova all'estremità del ponte che presto scoprirete a Ovest della base. Per sfondare le difese dovete far uso dei Tick Tank, accompagnati da qualche Cyborg che sono sicuramente più efficaci contro la fanteria; fondamentale è, penetrati nella base nemica, far saltare subito la torretta lanciagranate, visto che altrimenti decimerebbe i vostri carri da guerra. Fatto questo proseguite ancora verso Nord e attaccate l'altra base dall'entrata Est. Arriveranno molti Titan e per questo dovrete produrre di continuo mezzi da mandare in supporto alle vostre truppe. Il Radar si trova nella parte Nord della base e prima di distruggerlo dovrete far saltare ancora un paio di torrette e una postazione lanciagranate.

EVICTION NOTICE

Alla vostra sinistra su trova un buon campo di Tiberium, mentre alla vostra destra trovate il terreno su cui edificare la base. La guerra contro i GDI si svolgerà per tutta la parte occidentale della mappa: prendete sette Tick Tank e tre Jeep, che basteranno per sbaragliare la base nemica; le torrette possono infatti essere fatte saltare senza subire danni, in quanto i carri hanno una gittata maggiore: mentre i Tank fanno questo, le Jeep devono svolgere un'azione di copertura, uccidendo tutti i soldati che si avvicinano. Distruggere la base non è difficile: incontrerete un po' di resistenza fino a quando non toglierete di mezzo la War Factory, visto che una volta fattala saltare, avrete fatto "il grosso" della missione. Più a Nord, sulla vostra strada, incontrerete delle Power Plant e dei Silo, che ovviamente andranno distrutti. Una volta uccisi tutti i GDI, dovete dirigervi all'angolo in alto a sinistra della mappa, dove troverete una vecchia base NOD e una volta che i due personaggi fuoriusciti da essa lasceranno il livello, la missione sarà completata

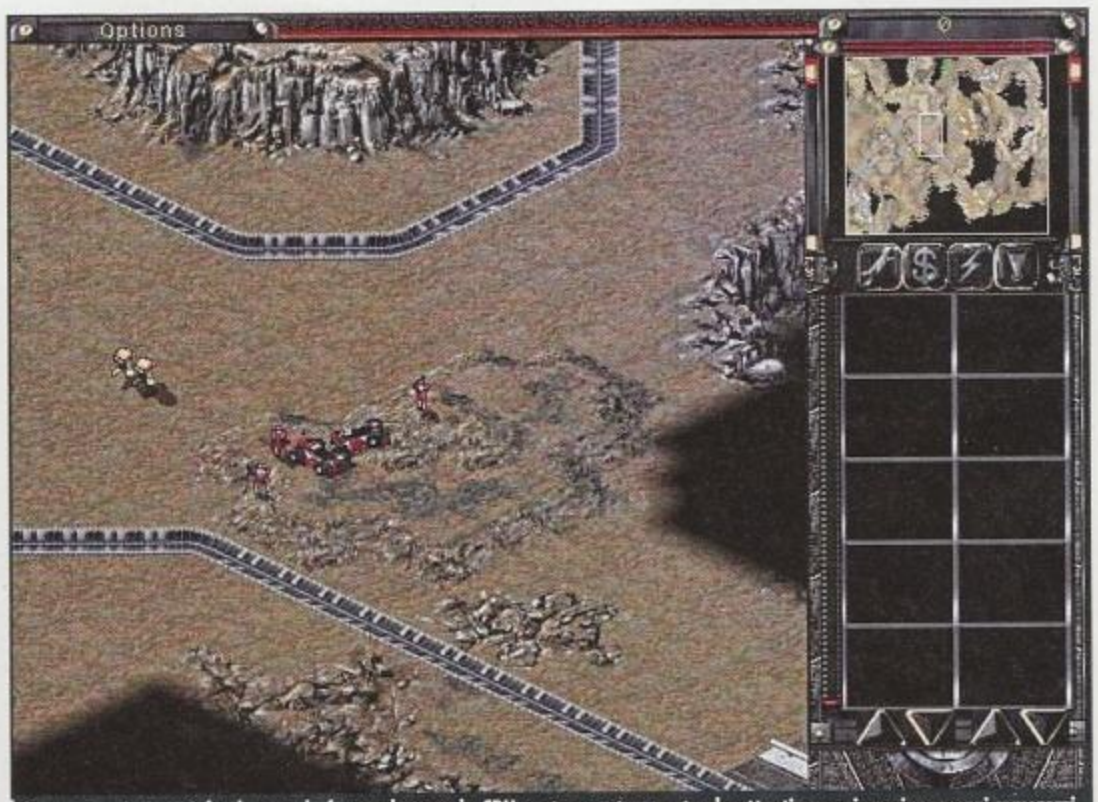
SALVAGE OPERATION

Per avere qualche possibilità di successo dovete far si che i NOD alla vostra destra combattano contro i GDI. Infatti sono molteplici gli schieramenti presenti sul campo di battaglia. Per far combattere la CPU contro se stessa, usate una unità di fanteria: attirate l'attenzione dei GDI e poi spostatevi velocemente verso i NOD (essendo la strada da percorrere un po' tortuosa, dovrete impararla bene). Ovviamente l'unità andrà persa, ma in compenso avrete messo a segno un punto a vostro vantaggio. Infatti mentre le due fazioni sono in lotta, hanno molto meno tempo da dedicarvi; spostate le restanti unità sul ponte e poi prendete il primo ponte ad Est che vedete: Una volta entrati nella base nemica distruggete il cargo (ed eliminate i soldati rimasti, sempre che la vostra azione strategica precedente abbia avuto successo...). Poi uscite dalla base attraverso il passaggio orientale e risalite ancora fino a percorrere una strada che costeggia l'UFO. A questo punto dovete inviare un ingegnere nell'ufo e la missione sarà conclusa. Avendo poche unità a disposizione, sarà bene sfruttare al meglio tutti i bonus curativi che trovate!

CAPTURE UMAGON

Posizionate davanti a tutto l'artiglieria che proteggerà efficacemente la base per tutta la durata della missione (è preferibile schierare anche un paio di Tick Tank ma soprattutto è fondamentale edificare una massiccia difesa antiaerea, altrimenti i bombardieri Orca raderanno al suolo la vostra base). Per raggiungere l'altra parte dello scenario, dovete riparare il ponte che si trova poco più a Nord con un ingegnere. Da qui dovrete prose-

Una volta catturato il comandante, dovrete farlo salire sull'Harpy che i NOD vi manderanno.



In questa missione è fondamentale far combattere la CPU contro se stessa, stando attenti e non incrociare mezzi avversari.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

guire e, impiegando un buon esercito, non dovreste avere problemi con le unità nemiche. Giungerete quindi, seguendo il passaggio naturale, all'estremo Est dove la prima cosa da fare sarà distruggere le due torrette presenti e le unità GDI in loro difesa. Poi percorrete il tunnel, alla fine del quale dovrete distruggere altre torrette e unità GDI. A questo punto sarà meglio che rinforziate un po' le file del vostro esercito: dovrete infatti, proseguendo, affrontare diverse unità nemiche. Distruggetele (sono MLRS e Titan) e arriverete ad una base abbastanza difficile da distruggere: per risparmiare tempo, distruggete solo le torrette e le unità avversarie. Dopo pochi secondi vedrete arrivare il treno che trasporta Umagon. Dovrete fermarlo a tutti i costi sparandogli contro oppure piazzando delle vostre unità pesanti sul suo tragitto, in modo da farlo esplodere. A questo punto Umagon verrà catturata e la missione portata a termine.

Dovrete infiltrare questa sorta di spia negli Upgrade Center della GDI.

CAPTURE UMAGON (2)

Costruite la base facendo attenzione, perché se le vostre unità si spingeranno troppo a Nord verranno intercettate dalla GDI e la missione fallirà. Quindi, edificate una WarFactory e, successivamente, molti motoclicli d'assalto. Infatti queste unità sono dotate di una velocità fuori dal comune e grazie al lanciamissili di cui sono provviste, offrono anche una buona potenza di fuoco. Prendete il controllo del contingente e dirigetevi a Nord. A questo punto la GDI vi avrà intercettati e Umagon si dirigerà verso Sud. Proprio qui dovete muovere i vostri mezzi (ovviamente senza perdere tempo a combattere con gli avversari che troverete sulla vostra strada): una volta arrivati distruggete il treno che, nel frattempo, sarà giunto da Ovest. Fatto questo Umagon non avrà via di scampo e verrà catturata.

SHEEP'S CLOTHING

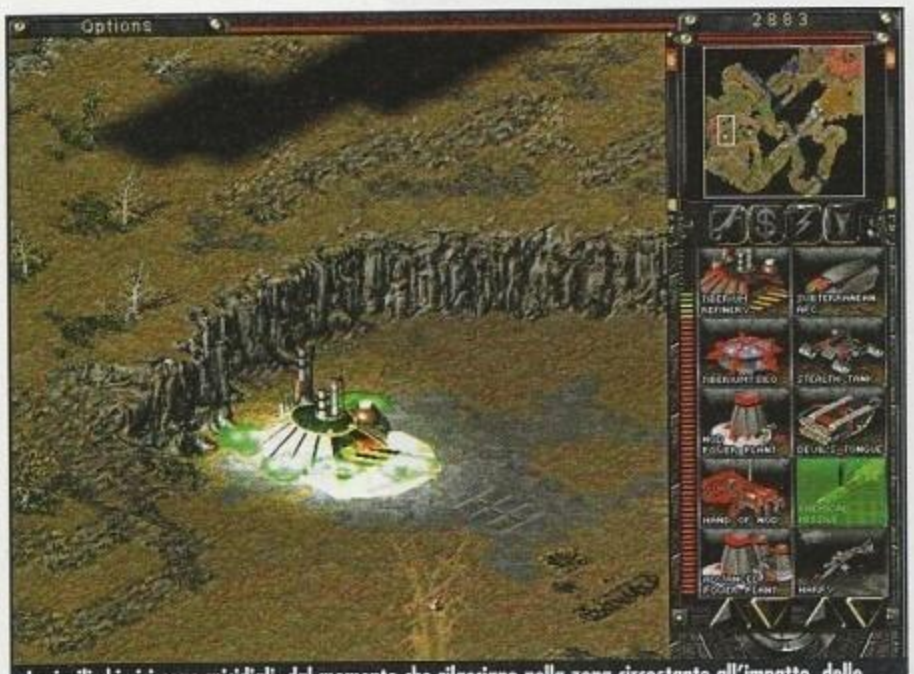
Catturate il cantiere con un ingegnere. Poi cominciate a edificare le strutture principali (raffineria, WarFactory e in più qualche torretta): per la raccolta del Tiberium avrete a disposizione un campo recintato da delle mura che è bene non distruggere in quanto fermano il minerale che altrimenti si espanderebbe nella vostra base divorando letteralmente i vostri soldati e le vostre strutture. A ogni modo, essendo il campo recintato una fonte inesauribile di denaro, costruite 3 o 4 Harvester, con i quali vi assicurerete abbondanti fondi. E ne avrete proprio bisogno! Il vostro esercito dovrà essere molto corposo e composto da Titan e Wolverine: dovrete condurlo a Est (dove dovrete anche uccidere i Tiberium Fiend) per poi svoltare a Nord-Ovest. Qui dovrete distruggere la piccola base nemica e, solo dopo qualche attimo di marcia, arriverete alla vera base. Questo è il momento più critico della missione visto che sarete attaccati da mezzi civili, mammoth, elicotteri e Obelisk of Light. Ma niente panico e procedete con ordine: attaccate subito le Helipad in modo da impedire agli elicotteri di rifornirsi. Subito dopo distruggete utilizzando tutti i mezzi disponibili l'Obelisk che

Distrutto il treno, Umagon verrà finalmente catturata.

A volte gli attacchi in massa sono necessari, anche se non sempre la forza bruta risulterà la giusta via per completare le missioni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I missili chimici sono micidiali, dal momento che rilasciano nella zona circostante all'impatto, delle nuvole tossiche in grado di danneggiare unità e strutture.

Ecco una base secondaria nascosta, che dovrete eliminare al più presto.

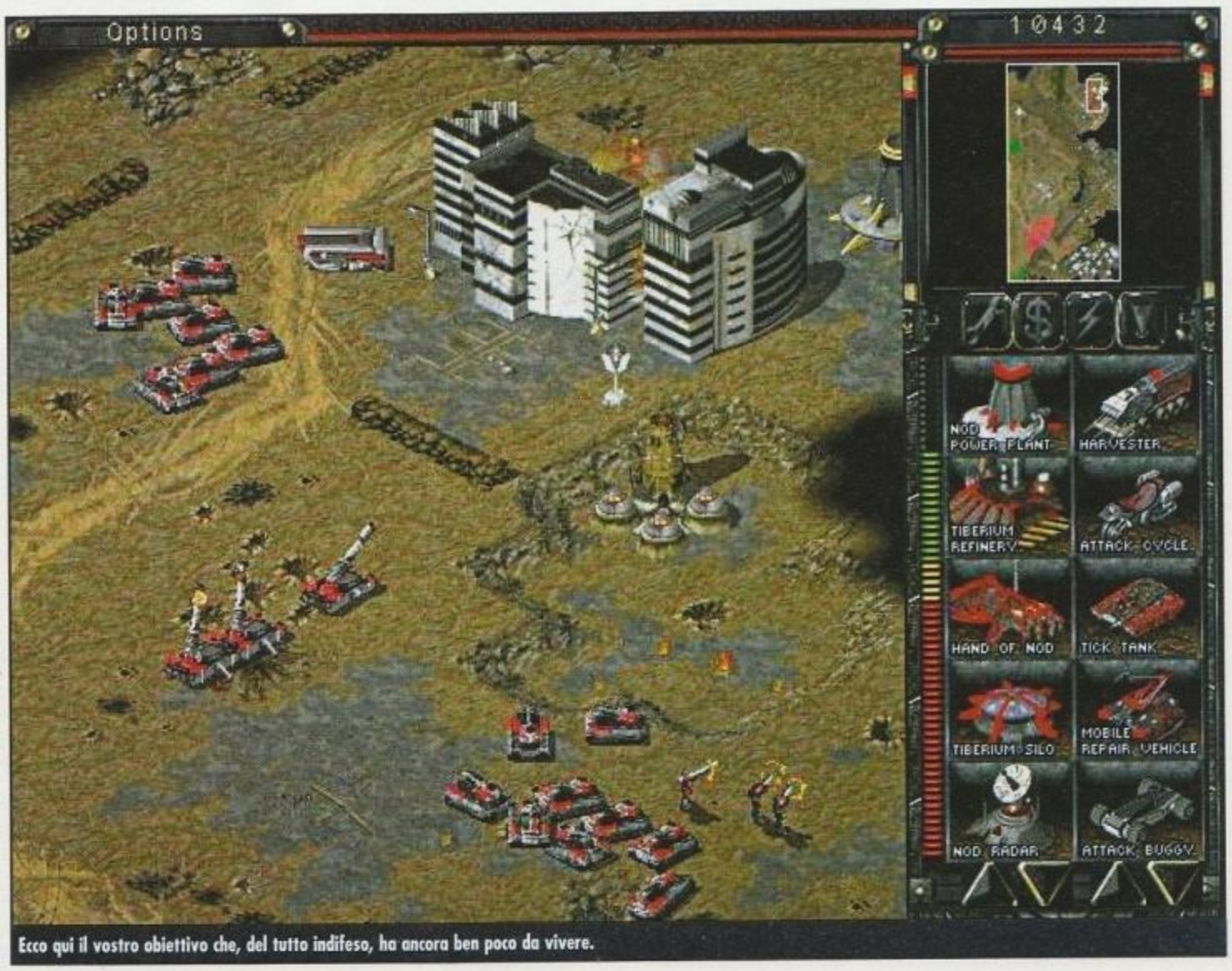
altrimenti decimerebbe le vostre truppe. In seguito procedete con l'eliminazione dei mezzi terrestri nemici nei paraggi. Fatto questo entrate nella base nemica, distruggete le poche costruzioni presenti ed infine falciate le ultime unità.

ESCORT BIO TOXIN TRUCKS

Dovete far si che i camion presenti a Nord arrivino all'angolo estremo Nord-Est. Prendete le unità e seguite la strada: arriverete ad un ponte che potrete riparare con un ingegnere: proseguite poi uccidendo i soldati che sovente vi si pareranno dinanzi. Sempre seguendo la strada arriverete in un campo di Tiberium con qualche soldato e infine raggiungerete una vostra base (dove sono parcheggiati i Camion). Qui, riattivate la torretta laser (con il pulsante dell'energia) che vi potrà essere d'aiuto. Con un mezzo molto veloce (quindi la motocicletta d'assalto) fate un giro e attirate l'attenzione dei soldati GDI che vi seguiranno. Affrontateli uno alla volta facendo uso dell'incredibile Commando, dotato di una potenza strabiliante. Una volta tolte di mezzo le unità, potrete entrare dal lato Ovest della base (la torretta va distrutta con il Commando, avendo esso una gittata maggiore) e finalmente portate i camion nell'angolo Nord-Est del livello. Completerete così la missione.

DESTROY GDI RESEARCH FACILITY

Prendete il controllo della spia e dirigetevi a Nord-Ovest dove, una volta ucciso il soldato GDI che si farà avanti, troverete una squadra di mutanti che vi aiuterà. Ridiscendete a Sud-Ovest e uccidete le guardie che presidiano l'entrata meridionale del tunnel. Poi imboccate il tunnel stesso e, arrivati dall'altra parte, uccidete gli altri soldati e il Titan (attenzione a non esporre troppo la spia!). Ora i NOD vi manderanno un MCV e un po' di mezzi. Trasportate l'MCV nella base rosa che avreste dovuto scoprire e edificate le strutture necessarie. A difesa piazziate tre artiglierie per lato e qualche Tick Tank. Ricordatevi che dovrete posizionare mezzi anche nel campo di Tiberium a Sud-Est, visto che anche da qui arriveranno mezzi nemici. Poco dopo giungeranno i due Camion salvati nella missione precedente che vi consentiranno di lanciare i missili multipli (una sola volta, quindi da non sprecare). Per attaccare il nemico, utilizzate artiglierie, Tick Tank, soldati lanciamissili e Devil's Tongue. Attaccate prima la base nord orientale da cui arrivano gli attacchi: eliminate le torri difensive con le artiglierie e poi dedicatevi alla distruzione delle strutture (con i Tick Tank) e all'uccisione dei soldati (con i Devil's Tongue). Potrete poi passare per il ponte o fare il giro: è forse meglio intraprendere la strada più lunga, dal momento che riuscirete a eliminare tutte le torrette piazzate sul costone della montagna senza problemi. Arrivati a Nord-Ovest mandate dei Tick Tank e artiglierie nel passaggio poco sotto e gli altri mezzi nel passaggio poco sopra. In questo modo attaccherete i nemici da due punti differenti. Con i mezzi sotto distruggete le difese e le unità che saranno impossibilitate



Ecco qui il vostro obiettivo che, del tutto indifeso, ha ancora ben poco da vivere.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Le artiglierie si rivelano mezzi difensivi estremamente efficaci.

Ultima missione: distruggete subito i mezzi volanti nemici che altrimenti decimeranno le vostre truppe.

ad attaccarvi, per poi far crollare la parete cedevole della montagna e penetrare nella base. Con i mezzi sopra, devastate le ultime torrette rimaste e poi entrate nella base dove dovrete distruggere le costruzioni nemiche. A questo punto riunite gli eserciti e cominciate a distruggere la Research Facility: quando esploderà la missione sarà conclusa.

VILLAINES IN DISTRESS

Prendete il Commando e distruggete le difese ancora attive e i soldati nei paraggi. Poi mandate un ingegnere nel Radar in modo da localizzare Oxanna. Con i soldati e i mezzi terrestri (presenti poco più a Sud) dirigetevi verso quel punto e liberate la donna (solo i Titan vi daranno qualche fastidio, almeno fino a quando non li avrete eliminati con il Commando). Una volta liberatala, richiamate l'APC sotterranea e caricateci Oxanna, il Commando e Slavick, scortati dai lanciamissili. Ora mandate l'APC dove è stato localizzato il Transport: qui dovrete, non appena scaricati i soldati, distruggere la torretta ed eliminare i due Titan (l'impresa, ancora una volta grazie al Commando, si dimostrerà relativamente facile). A questo punto distruggete il cancello e fate salire i tre sul mezzo di trasporto, che li porterà in salvo.

ESTABILISH NOD PRESENCE

Per arrivare alla vostra base dovete percorrere la strada asfaltata davanti a voi, proseguendo in linea retta. Arrivati dovrete subito recintare le radici di Tiberium che altrimenti devasterebbero le strutture. Fatto questo avviate la costruzione di Harvester (almeno quattro), Weed Heater (almeno cinque) e artiglierie che andranno messe a difesa della base (almeno una quindicina, da dislocare all'entrata orientale, quella occidentale e subito dietro la costa della montagna). In questo modo sarete in grado di lanciare un missile chimico ogni tre minuti! Per scoprire la base GDI (e quindi per bombardarla) mandate un elicottero che, sorvolando la zona, farà apparire ai vostri occhi il terreno sottostante. Ricordatevi di costruire SAM-Site perchè la GDI impiegherà contro di voi le Orca Fighter e la fanteria volante. Una volta rasa al suolo la base nemica (il che sarà molto facile, dal momento che i missili chimici sono a dir poco devastanti) organizzate una spedizione di 10 Tick Tank, con i quali dovrete distruggere gli ultimi mezzi GDI e una piccola base secondaria posta a Sud-Est della mappa. Essa è composta da quattro Helipad, qualche torretta ed una WarFactory e basteranno i carri con cui avete distrutto precedentemente le unità per toglierla di mezzo (al limite, potrete utilizzare i missili chimici).

DESTROY MAMMOTH MK.II PROTOTYPE

Prendete il controllo della spia e conducetela oltre il ponte: dovete introdurla nella costruzione presente a Nord-Ovest, stando attenti a non imbattervi nella fanteria nemica. Ora verrà localizzato il Mammoth Mk.II, in fase di testing: avrete così l'occasione di vederlo in azione. Cominciate a costruire la base, portando il vostro MCV oltre il ponte, per poi svilupparlo alla sua sinistra: qui sarete infatti in un'ottima posizione, avendo attorno molto Tiberium da raccogliere. Alla difesa della base disponete qualche artiglieria e quattro SAM-Site. Poi dovete costruire quattro Helipad e altrettante Banshee: questi quattro velivoli basteranno a distruggere la base della GDI e il Mammoth. I primi obiettivi da abbattere sono le difese antiaeree e il cantiere; mentre mandate le Banshee all'attacco, costruite anche un mezzo di riparazione mobile, con il quale dovrete preoccuparvi di mantenere ottimale lo stato di salute dei velivoli. Alla fine dovrete, sempre con le Banshee, attaccare il Mammoth: basterà un solo viaggio per toglierlo di mezzo e concludere la missione!

CAPTURE JAKE MCNEIL

Caricate il soldati sull'APC mezzo vuoto e seguite la strada. Dopo poco verrete individuati dalla GDI e McNeil cercherà di scappare: dirigetevi verso di lui con i mezzi terrestri e, una volta arrivati all'entrata della base GDI, cercate di far transitare gli APC il più velocemente possibile. Purtroppo ne perderete sicuramente uno o due, ma non preoccupatevi: dovete solo cercare di salvare i soldati. Con essi spara-

Il Mammoth Mark. II è un mezzo davvero possente, ma basterà l'attacco congiunto di qualche Banshee per toglierlo di mezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

te a McNeil che sarà così "convinto" ad allearsi con voi. Caricatelo sull'APC che poi dovrete condurre fino all'estremo Ovest, dove troverete un bonus/vita. Con il mezzo ripercorrete la strada dell'andata cercando, ancora una volta, di passare oltre le torrette molto velocemente. Se l'APC dovesse venire distrutto, potete comunque continuare con McNeil, visto che costui è dotato di una resistenza eccezionale. Tornate al punto di partenza, e i NOD vi manderanno un APC sotterraneo: fateci salire Jake per terminare la missione.

Ecco una unità lanciamissili mandatavi in rinforzo dai mutanti.

ILLEGAL DATA TRANSFER

Con i soldati uccidete i lanciadischi poco più avanti. Prendete poi la strada che va verso Est che poi si divide ulteriormente: a destra troverete il primo Centro della GDI, difeso da qualche uomo e un Wolverine. A sinistra, invece, troverete una piccola base GDI, che potrete però evitare semplicemente proseguendo dritto e distruggendo poi la parete cedevole. Entrando da quel punto, potrete infiltrare la spia nel Centro GDI senza dovervi scontrare con i nemici. A questo punto dovete tornare indietro fino al punto di partenza, per poi prendere la strada che va verso Ovest. Alla sua fine, troverete l'ultimo Centro. Una volta infiltrata la spia, i NOD vi manderanno un APC sotterraneo, con il quale trarla in salvo. Fatto questo passerete all'ultima missione.

A NEW BEGINNING

E dopo tante dure battaglie siete finalmente giunti allo scontro finale. Catturate con gli ingegneri le centrali di energia e il Firewall Generator che potrete poi rivendere guadagnando un bel po' di soldi. Cominciate poi a costruire la base e producete subito un paio di artiglierie che vi serviranno per distruggere gli MLRS presenti nella zona. E' meglio disporre di qualche mezzo volante, visto che potreste averne bisogno per sfondare le difese della base e per distruggere i mezzi che si avvicineranno troppo al vostro quartier generale o a uno dei punti in cui piazzerete le ICBM. Il primo punto è esattamente sopra di voi e risulterà quindi facile conquistarlo. Il secondo è invece ad Est, difeso da qualche Wolverine e soldato. Dovrete inviarci una squadra composta da cinque Tick Tank, 1 Devil's Tongue e qualche lanciamissili, che lascerete la in difesa della ICBM. L'ultimo è, per somma disgrazia, dietro la base della GDI. Per arrivarci è meglio passare dalla strada a Ovest che, in verticale, giunge esattamente davanti al cancello della base nemica: da lì, la strada per raggiungere il terzo punto, è brevissima. Per distruggere le torrette all'entrata usate le Banshee, perché con i mezzi terrestri rischiereste di far crollare il ponte (che comunque potreste riparare...). Fatto questo sfruttate ancora le Banshee per fare strage delle Orche Bomber e delle altre torrette nella base (una è piazzata nell'angolo in alto a sinistra e potrebbe darvi dei fastidi). Ora potete anche mandare l'ultima ICBM, ovviamente scortata da qualche Tick Tank. Una volta piazzata l'ultima piattaforma per il lanciamissili, avrete concluso la missione ed il gioco stesso... ora potete guardare il filmato finale, che senza dubbio è il più spettacolare presente nel gioco.

Importante distruggere questa costruzione (Upgrade - Cannone a Ioni) grazie al quale la GDI controlla e indirizza il flusso di Ioni dalla potenza devastante.

Dopo averle trasportate con l'APC sotterraneo, dovrete caricare le vostre unità su questo Transport.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

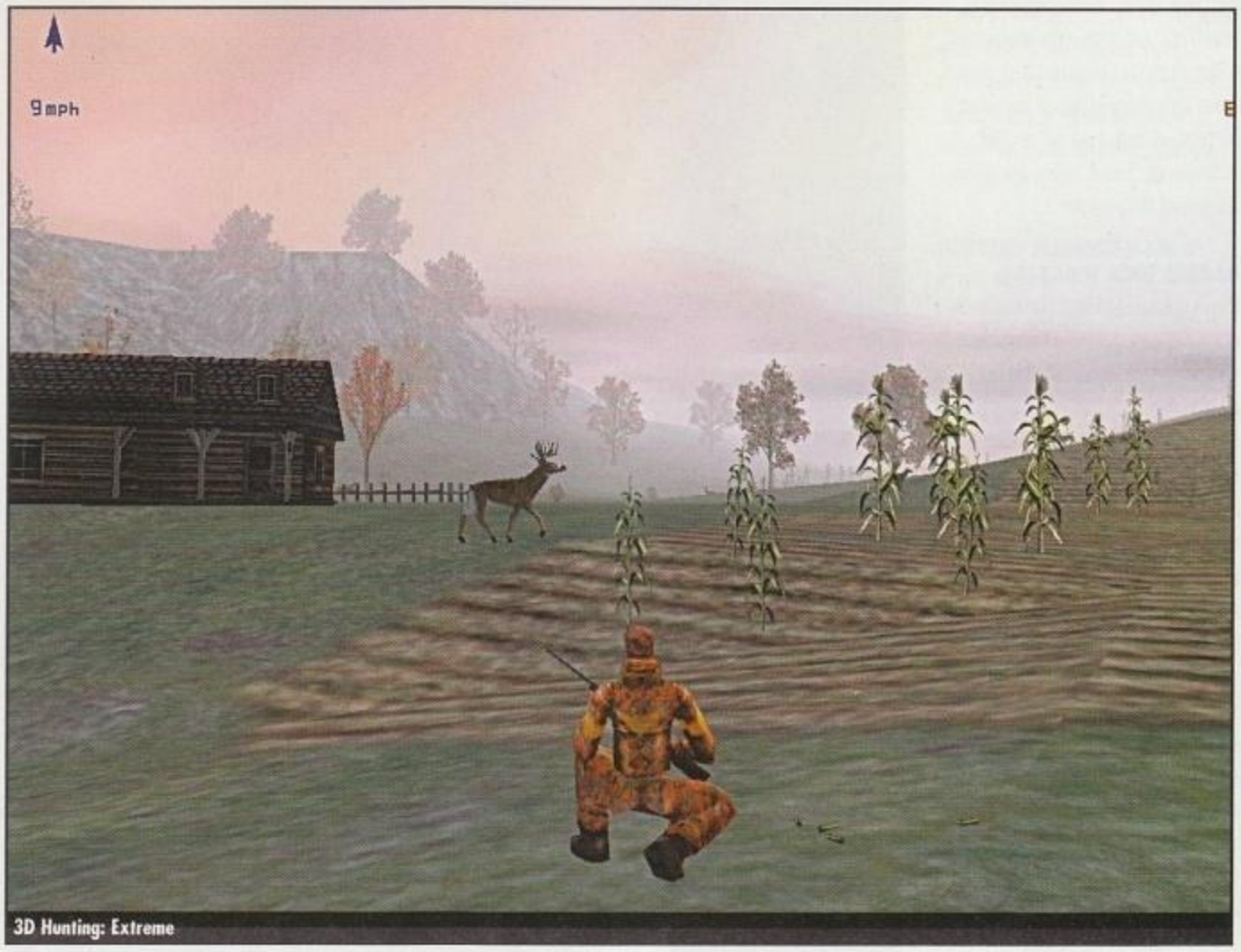
http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

3D Hunting: Extreme

Volare sugli animali:
Andate nella locazione "EAST AFRICA 1915", salire sulla grande collina accanto al giocatore. Una volta in cima guardate verso la parete rocciosa in mezzo alla regione; ci sono due zone verdi, dirigetevi nella seconda e salite sul mro accanto al giocatore. Quando avrete di fronte l'entrata, andate al lato sinistro del muro, a metà del lato dovreste intravedere un piccolo albero all'esterno. Camminate dritti verso l'albero e comincierete un piacevole e innarestabile volo.

Andare sott'acqua:
Premendo la barra spaziatrice nell'acqua ci si immerge potendo così sparare agli animali.



3D Hunting: Extreme

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Nella schermata per la scelta della squadra, scegliete un team qualsiasi. Cliccate ora su un qualsiasi giocatore inglese della squadra e successivamente su "English".

Trasferimenti gratuiti:

1. Andare sul giocatore che si desidera comprare
2. Non puntare nessuna cifra
3. Aggiungere un nuovo manager
4. Scegliere una squadra
5. Puntare per lo stesso giocatore di prima (senza mettere soldi)
6. Scegliere "CHANGE TRANSFER OFFER"
7. Cliccare la freccia nell'angolo in alto a sinistra dello schermo e selezionare la squadra originale
8. Scegliere "ACCEPT"
9. Scartare l'offerta della seconda squadra
10. L'offerta sarà ora completa se il giocatore e la squadra accetteranno le condizioni

Soldi infiniti

Per avere riserve di denaro inesauribili inserire il nome JIMMY RULES

Demolition Racer

Vincere facilmente

Scegliere la squadra che si sta affrontando e gestirla usando un altro manager. A questo punto ordinare ai giocatori avversari di spostarsi tutti in attacco lasciando così il campo avversario libero.

DEMOLITION RACER

Accedere a tutte le auto e ai tracciati: Nella schermata per la scelta del nome digitare BIG CHEAT prima di immettere il proprio nome.

Accedere a tutte le auto nella "Demolition League":

Nella schermata per la scelta del nome digitare LEAGUE CHEAT prima di immettere il proprio nome.

SWIV 3D

Digitate stando attenti alle maiuscole e minuscole, SWIV!AndLetDie come "new player". Non appena la scritta scompare, sarà possibile usare i seguenti codici:
F12 per il menu delle armi
F11 per scattare foto del gioco e compiere altre operazioni simili.

DEER HUNTER 3

Premere F2 e inserire uno dei seguenti codici, successivamente premere ancora F2 per continuare.

Codice
Effetto

dh3find
Porta all'animale più vicino

dh3nofear
Gli animali non si spaventano

dh3beacon
Irresistibili agli animali

dh3sightin
Visuale nella pistola

dh3leadeye
Telecamera che segue il proiettile

dh3water
Pioggia

dh3ice
Neve

dh3zeus
Temporale

dh3monster
Grande cervo

dh3truck
Niente clipping

dh3homegym
Cacciatore immortale

dh3f13
Più sangue

dh3showme
Mostra i cervi sulla mappa

dh3skyhook
Volare

dh3caddyshack
Muóversi nella zona del bersaglio

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

Premere "\" per poter parlare. A questo punto è possibile digitare i seguenti codici:

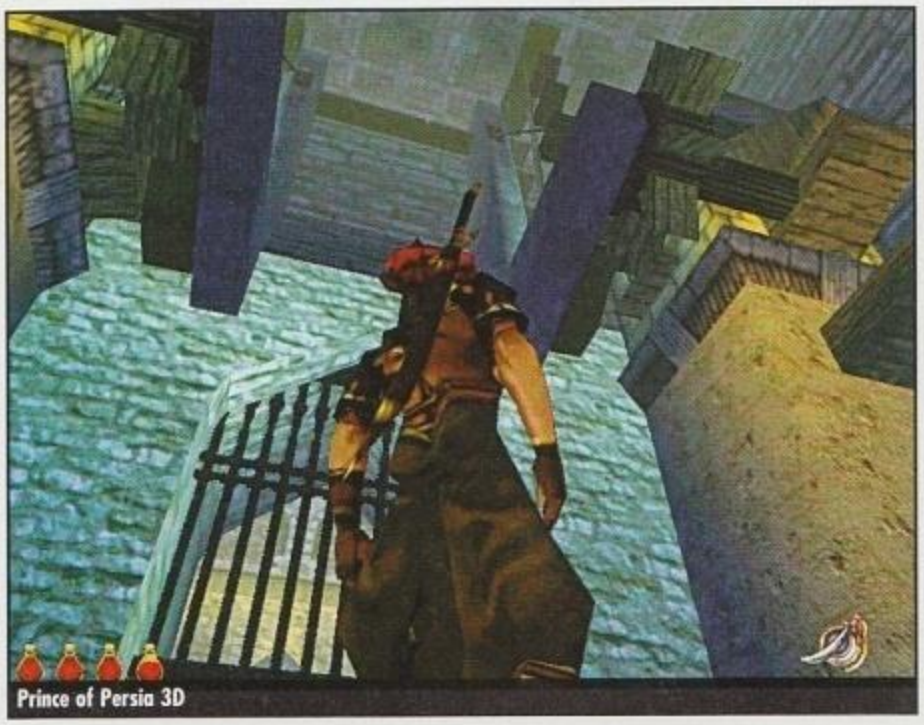
iamgod
Invincibilità

iamgoddess"
Invincibilità al livello finale

smoghead
Energia al massimo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Prince of Persia 3D

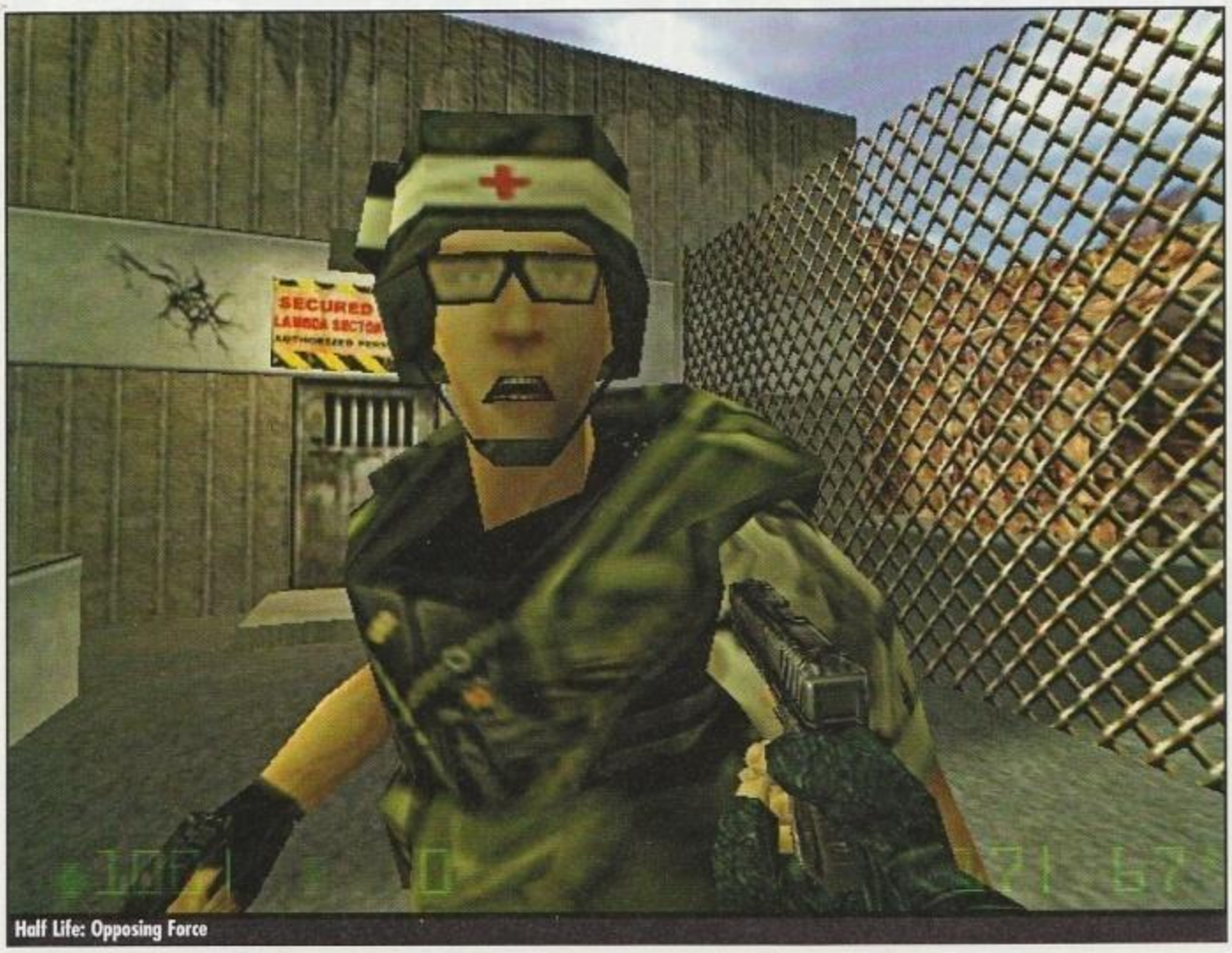
"debug on" oppure "debug off"
Abilitare o disabilitare la modalità di Debug
all weapons
Mostra la lista di tutte le armi nella modalità Debug.
give *: è l'oggetto mostrato nella lista apparsa con il codice "all weapons".
Gimme *: è il nome dell'oggetto.

HARLEY DAVIDSON: RACE ACROSS AMERICA
I seguenti codici non funzioneranno nella modalità "Practice". Per attivarli devono essere inseriti al posto del proprio nome. Il rumore di un motore confermerà la riuscita dell'operazione.
E' anche possibile inserire più di un trucco per volta, semplicemente inserendo quello nuovo dopo aver cancellato con il tasto Backspace il precedente.
Con lo stesso modo è anche possibile inserire il nome vero alla fine dell'operazione.

Codice
Effetto
HEDGEHOGO
Attiva i trucchi
NOGAS
Carburante infinito
CLASSIC
Moto KHK del 1956

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
Iniziate Half-Life con il parametro "hl.exe -dev -console -game gearbox.
Per fare questo è necessario creare una scorciatoia sul Desktop e aggiungere "-dev -console -game gearbox" alla fine della tabella Destinazione, nelle proprietà del collegamento.
Attivando la console con il prompt è quindi possibile usare i seguenti codici:
IMPULSE 101
Tutte le armi e munizioni
/GOD
Invincibilità
/NOCLIP
Passare attraverso i muri e volare
/NO TARGET
I nemici non spareranno mai
/MAP xxxx
Andare alla mappa xxxx
/GIVE xxxx
Per ricevere l'oggetto xxxx
/GIVE WEAPON_X
Per ricevere l'arma X, dove X equivale a:
GRAPPLE
KNIFE
PIPEWRENCH
EAGLE
M249
SNIPERRIFLE
DISPLACER
SHOCKRIFLE
SPORELAUNCHER
/GIVE AMMO_556 (Munizioni per il M249)
/GIVE AMMO_762 (Munizioni per il fucile di precisione)

PRINCE OF PERSIA 3D
Per cominciare il gioco da un determinato livello, create un collegamento al file POP3D.EXE aggiungendo una delle seguenti righe alla fine della stringa nel box delle proprietà:
l "geometry\rooms\prisonfix"
l "geometry\rooms\ivorytwr"
l "geometry\rooms\cistern"
l "geometry\rooms\palace2"
l "geometry\rooms\palace3"
l "geometry\rooms\palace4"
l "geometry\rooms\roof1"
l "geometry\rooms\cityanddocks"
l "geometry\rooms\dirig1a"
l "geometry\rooms\dirig1b"
l "geometry\rooms\dirig2"
l "geometry\rooms\dirigfinale"
l "geometry\rooms\ruins"
l "geometry\rooms\cliffs"
l "geometry\rooms\solar1"
l "geometry\rooms\moontemple"
l "geometry\rooms\finale"
A questo punto lanciare il gioco e scegliere "New Game".



Half Life: Opposing Force

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
Inserite i seguenti codici come il nome del giocatore numero 4.
Un segnale sonoro confermerà l'avvenuta attivazione della modalità cheat.
Codice
Effetto
world class
Campionato A8 attivo
turbo challenge
Le auto del campionato A8 sono utilizzabili anche nella modalità a corsa singola e prova a tempo
max power
Attiva la macchina segreta, la Citroen WRC

SKOUT
Cercate il file OPTIONS.TXT nella directory del gioco e apritelo con un editor di testo inserendo la seguente riga:
CHEAT_KEYS 1
A questo punto si possono scegliere tutti i livelli. Digitando "A" si ottengono tutte le armi.
Digitando "F" si può volare.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mattscape
File Modifica Visualizza Vai Communicator ?
Indietro Avanti Ricarica Home Ricerca Naviga Stampa Sicurezza Stop
Segnalibri Indirizzo: http://home.mattscape.com

MATTSCAPE COMMUNICATOR 1.1

I VIDEOGIOCHI SBARCANO AL CINEMA IN UNA NUOVA VESTE...

"VEDERE" I VIDEOGIOCHI

È finalmente disponibile in videocassetta uno dei film più originali della passata stagione. Mi riferisco a Tokyo Eyes, che segna il debutto alla regia del francese Jean-Pierre Limosin. Come si intuisce già dal titolo, l'oggetto della pellicola è la visione. Meglio ancora, i limiti della visione. La trama è semplice: siamo a Tokyo. La polizia è sulle tracce di un misterioso criminale, detto "Quattrocchi" perché durante i suoi attentati indossa un paio di occhiali avvolgenti simili a quelli di Keanu Reeves in *The Matrix*. Ma sarà la giovane Hinano – sorella minore di un agente di polizia - a risolvere l'enigma e individuare l'"assassino": si tratta, manco a farlo apposta, di un programmatore di videogames, K.. Prevedibilmente, la bella ragazza si innamorerà dell'otaku e tenterà di riportarlo sulla retta via. Vi risparmio il seguito per non rovinarvi le sorprese.

Tokyo Eyes ha floppato su tutta la linea al botteghino, anche per colpa di una campagna pubblicitaria idiota che lo presentava come un "*un thriller mozzafiato al ritmo di un videogioco*". Tokyo Eyes è effettivamente un gioco – e raffinato anche – ma a) non è un thriller e b) non ha certo un ritmo adrenalinico. *Au contraire*, la mano di Limosin è distaccata. Nel film i silenzi e gli sguardi vengono prima dell'azione e dei dialoghi. Inoltre, la presenza videoludica è assai scarsa: c'è Virtua Fighter1 e poco altro. Il videogioco c'è, ma non si vede. Meglio, è un elemento del *background*, è un pezzo dell'arredamento mediatico contemporaneo e allo stesso tempo una metafora esistenziale.

Le stesse atmosfere, inoltre, sono tutt'altro che *high-tech*. La vicenda è ambientata nella Tokyo dei giorni nostri, una Tokyo sorprendentemente atecnologica, lontanissima da quella immagine bladerunneriana che innumerevoli film e anime hanno finito per impremere in modo indelebile nell'immaginario collettivo.

Limosin racconta micro-storie di solitudine e di alienazione. Porta la macchina da presa in monolocali stipati di manga, dischi di vinile (autentico modernariato tecnologico) e, ovviamente, videogames, forse l'oggetto che ricorre maggiormente nella stenzetta-*santa sanctorum* dei *teenagers*. Ma in Tokyo Eyes non c'è nè *la haine* di Kassovitz nè la violenza dei *kids* clarkiani e tantomeno il pop stereotipato di un film come *Hackers*. C'è piuttosto techno-apatia, deambulazioni metropolitane tra discoteche, sala giochi, stazioni della metropolitana. I personaggi come *flaneurs* contemporanei2...

Il merito di Tokyo Eyes sta altrove. Limosin mette a tema il problema dell'identità: il programmatore di videogiochi vive in una dimensione puramente finzionale e finisce per identificarsi totalmente con i personaggi che egli stesso ha creato3. Col senno di poi, Tokyo Eyes è un film straordinariamente profetico: si pensi alla vicenda dell'adolescente di Torino che ha dichiarato di essersi "incarnato" in Ken, il lottatore di Street Fighter.

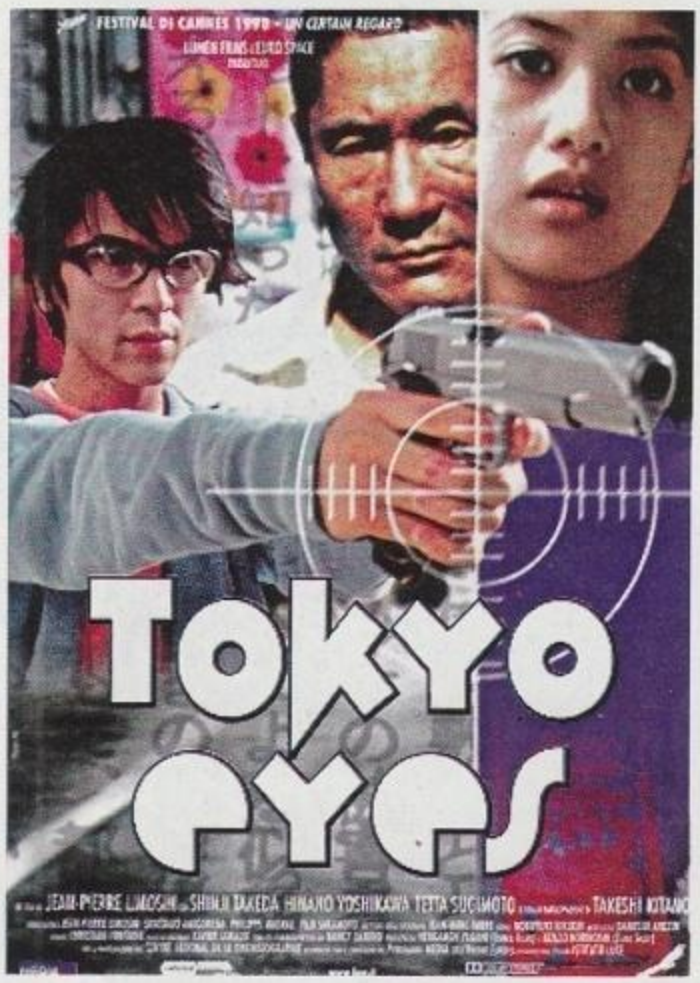
L'alter ego di K., il vendicatore "Quattrocchi" rappresenta la paradossale incarnazione di un'icona videoludica. E dal momento che in quella dimensione finzionale e simulacrale per eccellenza che è il videogioco, l'agire è, nella maggior parte dei casi, un agire violento, il Quattrocchi si sente legittimato a rimediare ai torti subiti con un revolver.

In apertura abbiamo definito Tokyo Eyes una metafora sui limiti della visione. Mi riferisco alla funzione degli occhiali che l'otaku indossa quando si "trasforma" nel vendicatore. Anziché sopperire alle deficienze percettive di chi li indossa, gli occhiali contribuiscono essi stessi a falsificare il reale, dato che montano delle lenti deformanti. È un modo artigianale eppure sorprendentemente efficace di crearsi scenari virtuali. Come in *the Matrix* la tecnologia anziché aiutarci a vedere meglio, è lo strumento che inganna la nostra percezione. Ma questo i videogiocatori lo sanno benissimo: abituati a muoversi nell'ambiente digitale – il migliore dei mondi possibili? – sono perfettamente consapevoli dei "filtri" che s'interpongono tra il soggetto conoscente e la realtà conosciuta. La nostra percezione è sempre, inevitabilmente, mediata – dunque falsata – da infiniti schermi, finestre: lo schermo della televisione, il monitor del PC, il finestrino del treno...

Ma non è tutto: se da una parte le lenti simboleggiano l'incapacità di vedere, dall'altra rappresentano anche una forma di mascheramento. Laddove Clark Kent occulta *Superman* dietro a un paio di occhiali con la montatura spessa trés *geek look*, l'otaku si trasforma in Quattrocchi indossando i *wraparound* bifocali. Poteva anche finire qui, ma Limosin vuole strafare: quella che il nostro mette in atto è violenza virtuale: K. ha infatti modificato la canna della pistola e i colpi sparati vanno a vuoto. La finzione si fa disfunzione e a questo punto scatta l'inevitabile *game over*.

Ciononostante, Tokyo Eyes è una piccola gemma da riscoprire, che consiglio caldamente a tutti i videogiocatori e agli amanti del buon cinema.

matteobittanti
mbittan@tin.it



Tokyo Eyes
Diretto da JEAN-PIERRE LIMOSIN (Francia/Giappone, 1998)
Interpreti: Shinji Takeda, Hinano Yoshikawa, Kaori Mizushima,Tetta Sugimoto, Takeshi Kitano
Distribuzione: MIG
Durata: 90'
Disponibile da dicembre '99 nelle migliori videoteche

3 Si veda, a questo proposito, anche lo straordinario *eXistenZ* di Cronenberg.

2 E del resto, cos'è a sua volta il videogiocatore se non un techno-flaneur?

1 Qui è d'obbligo una piccola polemica: com'è che nei film vengono citati sempre e solo i picchiaduro? Penso all'allucinato Christian Slater che si diletta con Mortal Kombat in *Cose Molto Cattive* oppure ai protagonisti di *Doom Generation*, anche loro fans dello stucchevole picchiaduro?

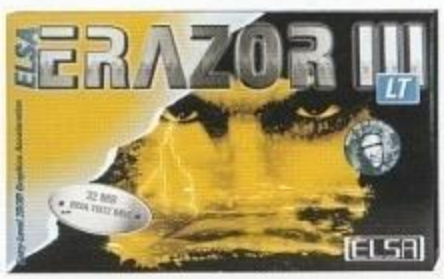
Documento: Eseguito

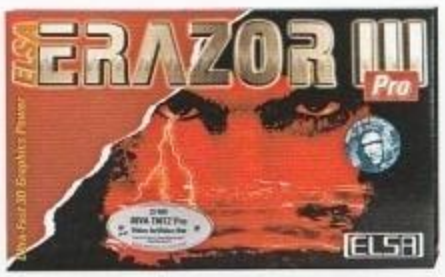
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROBERTO COHEN COM.

SCHEDE GRAFICHE ELSA. I TUOI VIDEOGIOCHI DEVONO SOFFRIRE.





I videogiochi di ultima generazione possono darti il massimo del divertimento ma senza la scheda grafica giusta non si raggiunge il limite. Per questo ci vuole una Graphic Board di ELSA. Con i nuovi processori NVIDIA le schede ERAZOR III LT, ERAZOR III Pro e ERAZOR X ti faranno andare oltre ad ogni precedente frontiera di velocità, di fluidità del movimento e di definizione della grafica 3D. ERAZOR X, in particolare, monta il nuovissimo chipset GeForce 256, un vero e proprio "turbo" che farà volare le tue emozioni di gioco a livelli da brivido. Perché farne a meno quando puoi avere molto di più? Scegli la tua scheda ELSA: i tuoi videogiochi stanno già tremando.

www.elsa.com e-mail: medregion@elsa.com

ELSA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

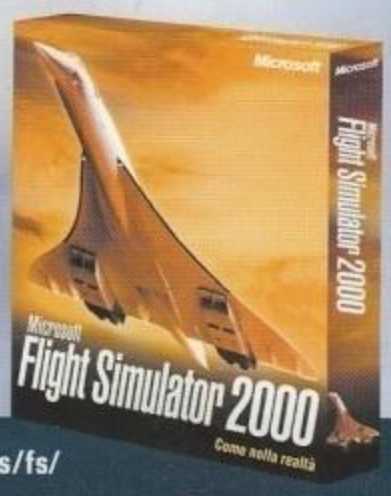
FLIGHT SIMULATOR 2000.
METTI 50.000 PIEDI TRA TE E IL RESTO DEL MONDO.

Il Concorde
Velocità Mach 2
Quota di crociera 50.000 piedi
Peso 350.000 libbre
E UN PILOTA: TU

Più realismo nella grafica 3D

Condizioni meteo scaricabili in real-time

20.000 aereoporti nel mondo



Decolla anche tu con il simulatore di volo più diffuso nel mondo, parti dal sito: www.microsoft.com/italy/games/fs/

Dove vuoi andare oggi?®

Bell Helicopter TEXTRON FlightSafety BOMBARDIER

Boeing 737 e 777 sono marchi registrati della Boeing Compar

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/